

李献计历险记
对话年轻优秀的飞行员

迟到的十周年纪念
《反恐精英》永不消逝的枪声

02月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第322期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

十元正版

POPSOFT

Popsoft No. 322 (c) Popsoft Magazine

02/2010 :..... RELEASE.DATE .. PROTECTION ....: Whatever
1 :.......... BOOK(S) .. MAGAZINE.TYPE ....: JUST COOL

MAGINFOS

Formed in 1996, The Popsoft magazine is the highest circulated computer application and game magazine in China. Currently Popsoft magazine is a triple-monthly magazine with 300,000 subscribers per edition. Like those popular international game magazines, the Popsoft magazine focuses on game, computer software and hardware. Today Popsoft has established a long-term and powerful infuence in Chinese IT and computer game industry. It is now the first choice for Chinese game magazine readers.

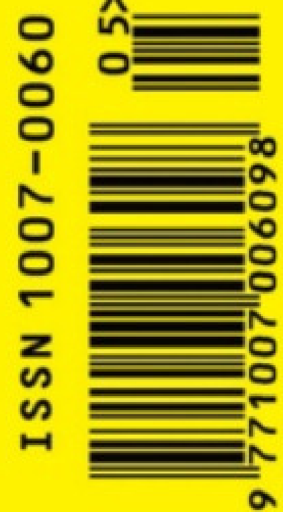
GETNOTES

1. Get 10 RMB.
2. Get out or get on internet.
3. Get to a place where can get it.
4. Get to trade.

GROUPNOTES

... like this MAGAZINE, BUY IT!

赠送 生化震撼2 精美海报
集换式卡牌活动持续进行，请看104页桌游专区


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
封面故事：从破解小组到盗版产业
情人节吐槽：2月14日——团部表示一切正常


本期攻城略地
现代战争2



责编手记

“话都说到这个份上，我们也没有放弃扩大作者队伍的努力，比如鬼畜眼镜就能打到不行。你们肯定不知道鬼畜眼镜是谁，我也不知道，为了鬼畜的安全，我已经强迫自己忘记了他的身份。”

自从甲流君跑来跟我做任务之后，小明斯基明显舒服多了。你们知道，我基本上不看已经做完的杂志，所以我不太清楚他为什么那么舒服，舒服到有一天早上，他竟然直接睡了过去，没有听到起床的铃声。大概是过了中午的时候，他很舒服地出现在自己的座位上，并邀请我出去抽根烟。

我出去了。他吐了口烟，舒服地说：“我X，我感觉我就要猝死啊！”

嗯……于是我就能理解一个想不出选题、约不到作者的人是多么“舒服”了！（于是我也舒服多了！真的舒服多了……）

好吧，其实没那么舒服。我保证你们上期看到的责编手记里，小明至少描述了2%的实情，那就是甲流君结果了他之后，不知道这个冬天第几次找到了我。过了几天从被窝里爬出来的时候，我发现我面临与小明一模一样的难题。于是我心里就慌了，哆哆嗦嗦地上网去召唤我的作者老爷们。

我的作者老爷都是些很棒的老爷，合作了很多年，他们当中没有人号称自己遭遇了车祸，也没有人说自己家里被大水冲毁。实际上，我没有贬损他们的意思，我认为这也算真性情——他们要不交稿，就是不交稿，发自真心不解释。就像小明一样，如果我不是很有技巧地选在工作时间而是周末向他催稿的话，他的手机甚至都不在服务区（难道他也出现在地穴？）。

当然我亦承认，年关来到，老爷们也面临着各自严峻的考验，这考验的严峻度就好大，超出了我的预计……

比如我失去了O老爷，O老爷大概要忙着考试，考虑到他最近的交稿日期在五六天到3个月不等，我认为让他先应付考试对我们来说都比较好。

我也失去了一个速度能手，这个人不简单，不管布置什么样的选题，他唯一的回答就是：“晚上给你！”但杯具的是，他的上网本坏了，没法一边给学生上课一边给我码字。

我还失去了N老爷，N老爷很忙，他习惯写完了文章顺手发到自己博客里，然后忘记了我的存在，我真是情何以堪……

当然，我也失去了古留，古留说他也忙起来了，我也不便多问，大概是他没有收到稿费吧！

于是我这里的情况变得非常糟糕，考虑到过年前要一口气赶出3月份的杂志，我决定去我活动过的论坛里拜拜稿子。真有趣，这让我在某个论坛找到了消失很久的X老爷。X老爷开了一个帖子，叫做“曹操也和我们一样”，感叹些“当年年少气盛，以为自己可以仗剑走江湖”之类的陈年往事，不胜唏嘘。

我不由得想起很久很久以前，X老爷和我商量了一个可以写出两万字的绝好题材，他野心勃勃，与他的朋友合体去战了。从此我经历了无尽的等待。X老爷也是很忙的，我很难见到他。他偶尔在某个群里连发3句“我要妹子”，之后复又无影无踪，我拿他没有奈何。谁知他竟然在夜读三国并感慨曹操也和他一样呢?

不管怎么说，面对这样的困难，我还是完成了这一期的杂志，并且还算是提前完成。因为我在怀柔作者老爷方面有个秘诀，那就是……我给你们跪下了！！！

话都说到这个份上，我们也没有放弃扩大作者队伍的努力，比如鬼畜眼镜就能打到不行。你们肯定不知道鬼畜眼镜是谁，我也不知道，为了鬼畜的安全，我已经强迫自己忘记了他的身份。却说当我们几枚编辑狼狈不堪地拜到本期稿件时，在某个有名的宅男论坛里出现了关于1月中杂志的有趣的反馈。这个反馈之热烈首先是因为地下漫画向小明发来了贺电，当然后来小明和我们几条人也忘情地搅在了这个帖子里（尽管我们最奇怪的是“死线”到底是谁）。

这个帖子的结果的就是为我们带来了一个扭曲的新作者。如果这个交易可以达成，你们很快就会看到他的作品！

MerlinPinkstaff
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年02月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

本期目录

P43 在线争锋重点推荐
超级访问：李献计历险记



P12 专题企划重点推荐
从破解小组到盗版产业

这些充满人情味儿和我们生活的时代中年轻人特有的气息的工艺品仍然会不依附于任何人的记忆，静静地躺在被历史尘封的角落里。



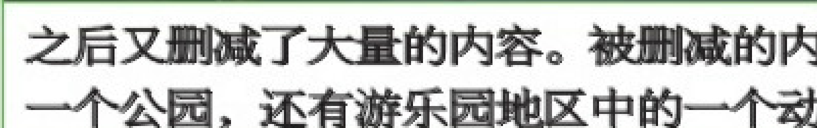
P36 在线争锋重点推荐
团部表示一切正常

读者拿到这本杂志时，应该马上就到“圣战日”，所以首先，我向所有还是单身的读者致以最真诚的问候，“团部”的荣耀，由我们来守护！



P132 评游析道重点推荐
计算机别伤心！

4个人站在本该是乐队演出的舞台上，用枪械和子弹代替吉他和贝斯，疯狂地扣动扳机，回应着如歌迷般疯狂的僵尸，碎肉、鲜血、残肢在强劲鼓点下四处飞散……



世界上70%～80%的厂商在为Natal做游戏。

——微软娱乐和设备部总裁罗比·巴赫（Robbie Bach）如此表示。他还说：“我们将采用第三方盈利模式，系统设计本身就是在为第三方服务。这点与任天堂不同，他们给自己制作了很多游戏，这让他们盈利了，但与此同时，留给其他第三方的空间就很小了。”

删减的内容就相当于一部游戏!

——《最终幻想XIII》艺术总监上国料勇在接受《Fami通》的访谈时如此表示：因为游戏平衡性和游戏容量等问题，《最终幻想XIII》在完成之后又删减了大量的内容。被删减的内容包括：一处Nora小队的秘密基地、女主角Lightning家乡的一整块区域、一个公园，还有游乐园地区中的一个动物园。

我们所做的事是前所未有的。

——美国新兴网游开发商Trion World CEO拉斯·巴特勒（Lars Butler）如此描述他们的新项目。此项目由Trion World公司与美国NBC环球的Syfy频道联合打造，名为一个地球（One Earth）。拉斯·巴特勒表示，此项目包括一个网络游戏和一个电视节目，两者不仅仅相互推动，还将真正的相互依赖并共同发展，这在之前是没人做过或敢做的。

《刺客信条》的下一部作品将支持多人连线模式。

——育碧 CEO伊夫·古利莫特（Yves Guillemot）如此表示。他同时还表示“我们期待《刺客信条》的续作成为一部高质量作品，它会在2011年3月之前发布。同时，育碧另一位发言人补充：“新的《刺客信条》将是《刺客信条II》的续作，而主人公仍是Ezio。”

满分10分，任天堂得了1.4分。

——绿色和平组织（Greenpeace）对18家电子产品制造商进行了环保生产评估，任天堂以1.4分列倒数第一，其原因在于他们使用有毒的化学材料，并缺少关于资源回收和改善气候的政策。在这份评估中，微软得到2.4分位于倒数第二，索尼排名第七，苹果排名第五，排名第一的是诺基亚，得分是7.3分。该评估结果公布后，众多任青纷纷表示：绿色和平组织什么的最不靠谱了。

分级谁说了算?

——近日，文化部网游内容审查委员会评委、北大文化创意产业研究院副院长向勇，详细了讲解研究网游分级制度的主要内容。据介绍，进行网游分级研究的课题组将网游按年龄分为三个级别，并在北京和上海进行试点。得知这一消息后，号称游戏产业第一时评人的张书乐提出诸多疑问，包括“如何界定玩家年龄？如何界定游戏的级别？游戏里面玩家交互怎么分？玩家是否有话语权？国外网游的分级审定怎么算？”等等。

游戏是被动的，我们是主动的。

——在云南卫视1月15日播出的《民生大议》节目中，一位来自景山中学高二的学生这样说。这期节目讨论议题为“彻底清除不良网络游戏”，邀请了网游运营商、心理咨询师、媒体从业者、学生、家长、老师、玩家、外国友人等各界人士参与讨论。

禁止张贴广告海报的行为，有禁止公民言论自由之嫌。

——法官Rebecca R. Pallmeyer在判决书上这样写道。去年，美国芝加哥交通管理局将代表游戏工业的娱乐软件联盟组织（ESA）告上法庭，他们要求游戏公司不得在公交车，地铁以及其他一些由其负责管辖的场所张贴暴力成人游戏的广告海报。最近，法院作出了裁决，认为这个要求违反了宪法第一修正案，驳回了交通管理局的请求。

没关系，蝙蝠侠马上就到。

——当得知英国为重罪精神病患者购置22台Wii游戏机时，一位网友留下这样的评论。英国的布罗德莫精神病院是一个专门收押犯有重罪的精神病患的机构，和阿卡姆疯人院差不多。官方称购置Wii游戏是患者治疗计划的一部分，这22台Wii游戏机价值5000欧元，由英国政府支付。

特别注意：在基地里你如果想用喷射飞的话，等待你的将是撞到基地的墙壁直接挂掉。

——3dm论坛传来不好的消息：根据Demo判断，《黑暗虚空》可能成为一个雷作。游戏的空间感让初次进入游戏的人难以分清天空和地面，同时精确射击操作起来非常困难，更糟糕的是游戏中攻击方式严重不平衡：射中100发子弹也未必能击杀的敌人，只需近战攻击三次就能搞定，枪械射击因为缺乏实用价值而失去了存在感。最离谱的设定是：作为游戏主要卖点的喷射飞行系统不但操作困难，还可能会导致意料之外的死亡惩罚。

惨状请参照下图：





阿宅你醒醒，别再这么扭曲下去了！

——国外游戏媒体发表了一篇题为“SEGA says they probably won’t create more mature games for Wii”的报道，该题目直译为“世嘉表示未来可能不会为Wii制作更多成人级游戏”，但在转载过程中，对该题目的翻译逐渐以讹传讹，被一些反感任天堂的玩家先是译成“世嘉表示不会再为Wii提供核心向游戏”——“可能”一词被无视掉了，“成人级游戏”则被曲解成了“核心向游戏”，接下来发生的事儿更加离谱：整个题目被进一步扭曲为“世嘉表示不会再为任天堂主机提供游戏”——啐！这下子成了世嘉与任天堂彻底决裂的消息。就算是不喜欢任天堂，也不能对着白纸黑字的原文自欺欺人吧！玩游戏犯得着这么扭曲自己吗……

要是我在现场也不敢进去……

——Square Enix为旗下RPG大作《最终幻想XIII》的美版做着别出心裁的宣传。一辆涂装《最终幻想XIII》宣传画的移动广告公交车将会在美国圣弗朗西斯科及其它沿海地区城市之间行驶，并沿途向玩家提供特别的《最终幻想XIII》美版试玩服务。某外媒对这辆特殊的广告车首站停靠的情形以搞怪的方式进行了报道：他们拍摄了一组照片，内容包括几个人一字排开站在距离该公交车数米开外保持观望，还有一张的内容是一位大叔试图将一位面露难色、非常不情愿的女孩推上那辆公交车，这组搞怪的照片要比报道的文字内容传播得更为广泛，并且引起了讨论者的共鸣——想想看，一辆涂得黑漆漆的公共汽车突然停在你面前，你并不知道“Final Fantasy”意味着什么，而这部作品的编号偏偏是西方颇为忌讳的“13”……你会怎么想？“喂，这是什么新兴的邪教组织吗？”“进去的话，会不会再也回不到现实世界了……”当然，这些只是调侃罢了，事实上这种宣传的效果还是不错的，在一组视频中，我们可以看到热情的玩家在公交车前排队等待《最终幻想XIII》美版试玩的景象。





到底谁说的真的……

——Saraba1st游戏论坛上最近出现了一个关于扫雷游戏的讨论帖，主题是“为什么扫雷永远不会第一下就点到雷？”帖子下面的回复内容两极分化，一部分人坚持认为“扫雷程序本身（至少是一部分Windows版本下的扫雷程序）是在玩家第一次点击之后才会生成雷区，所以玩家不可能第一次就点到雷，这些玩家的论据是“我玩了很多年、很多局扫雷，从来没有过第一次就点到雷的遭遇”，而另一部分玩家则认为“雷区在第一次点击鼠标之前就已经生成完毕了，第一次点击是有可能踩到雷的，没踩到过只能说明人品太好或是玩得还不够多……”，嗯，因为扫雷的版本几乎和Windows系统一样多，对此我们不能一一进行考证，但我们可以保证Windows 7操作系统附带的扫雷游戏是可以第一下就点到雷的——因为选择“重玩”之后，开局后的雷区位置是与上一局相同的。

连营都没架起来就倦怠了……

——一位玩家如此叙述自己的《龙世纪——起源》游戏过程：刚玩到的时候还想“就算明天有考试也要玩”，后来上网搜了些补丁和替换材质什么的，安上了，然后又下载了一堆Toolset，安上了，之后又下了一堆强力装备，安上了，终于正式开始游戏……却完全不想继续下去了……这是病吧！回想我们自己的游戏过程，我们并不认为这是玩家的病——很多年前，玩个游戏只要执行一下安装程序就OK了，玩的过程中要在光驱里来回来去换光盘或是需要用什么修改器就已经能算是最麻烦的事了。而如今想痛痛快快、畅通无阻地体验到完美的《龙世纪——起源》，需要做的准备工作实在是太多、太麻烦了，因此而对游戏感到倦怠是可以理解的……



PC Gamer



IGN.com



ComputerAndVideoGames.com



1up.com



gamasutra.com

PC Gamer
《生化奇兵2》桑田变沧海
2010.01

和许多玩家一样，我们也希望《生化奇兵2》将是一部很棒的作品，但因此我们也在为该游戏有可能出现的问题而感到担忧。关于这部逐渐成为焦点话题的游戏，本期PC Gamer提出了5个玩家最关心的问题并给了回答，在此我们节选了其中的3个：

1、能不能描述一下2代中“Big Daddy”的模样？

在《生化奇兵2》中，玩家将能够扮演“Big Daddy”的原型，这是一个穿着Big Daddy标志性套装的神志清醒的人类，拥有全套武器库装备和离子灵力（Plasmids）。美术总监Jeff Weir半开玩笑地表示：“他更像是‘瑞士军刀’版的Big Daddy。”操作方面最大的改变在于玩家可以实现“双持”，不需要在武器和离子灵力之间进行切换。

2、我们还能认出10年后的极乐城（Rapture）么？

本次的游戏将开始于一个主题乐园，是重回极乐城的完美切入点，当Andrew Ryan的声音再次响起，玩家肯定会感觉到自己回到了极乐城。但在游戏后期的关卡中，玩家还是会体验到时间流逝所带来的变化，首席关卡设计师Hogarth de la Plante表示：“城市里的某些地方已经被海水淹没了10年，所以看不到什么建筑物，只剩下一片腐败的废墟和一些海洋生物。”

3、Ryan已不复存在，那么续作中将由谁或什么势力取代它的位置？

前作中，Andrew Ryan崩溃了，而本作中出现了另一位拥有强大权力的人——Sofia Lamb女士，她的目的是建立一个和谐社会，但她对和谐的追求走向了极端，因此她所憧憬的理想国会变成了极为恐怖的噩梦。

IGN.com
Irrational Games回归
2010.1.15

曾制作过《生化奇兵》《网络奇兵2》《自由力量》《霹雳小组4》等经典作品的Irrational Games，曾于两年前被Take-Two收购并改名为2K Boston。现在，他们又被改回原名，并拥有了新的网站。Irrational Games创立者之一、首席设计师Ken Levine表示：这是一件很自然的事情，因为公司需要的不仅仅是媒体，更需要得到众多玩家支持。改回原来的名字，可以更好地与支持者们进行交流。

CVG
Valve总裁Gabe Newell获奖
2010.1.15

2010游戏开发者选择奖（GDCA）决定将今年先锋奖授予Valve总裁Gabe Newell。先锋奖设立于2008 GDCA，奖励那些在游戏史上的先驱，重要技术或游戏设计方面的领头羊。据悉，Gabe Newell将于今年3月前往旧金山，在2010游戏开发者大会（GDC）上领奖。届时将有超过3000名世界顶级游戏开发者出席颁奖仪式，共同分享彼此的荣誉。

1up.com
游戏业为海地抗震救灾捐款
2010.1.16

PopCap于1月16号宣布：将当天一整天的游戏收入全部捐献给发生了7.0级地震的海地，如果你想要购入一款PopCap的游戏，比如《植物战僵尸》，那么这一天就是一个非常合适的机会。同时，Bungie鼓励《光晕3》的玩家们穿上带有“海地救灾”标志的衣服参加周2和周3的聚会，Bungie为每一个这样做的玩家向海地捐款100美元，最终的捐款总额为77 000美元。另外，女性游戏网站GamingAngels在由EA、CAPCOM、迪斯尼在线和PDP Gaming联合捐赠的海地慈善拍卖会上，以最高价捐出善款。

gamasutra.com
I Am Alive延期发售
2010.1.15

育碧在2008年E3上发布的第一人称射击游戏I Am Alive再次宣布延期，至少在2011年4月前都不会推出。该游戏最初由育碧总部设在巴黎的Darkworks开发，2009年初，上海育碧宣布接手该项目的开发工作。育碧CEO表示：“我们彻底推翻了以前的版本，所以目前在开发的是一个全新游戏。我认为它将是一部非常优秀的作品，但很遗憾，它不会在本财政年内与大家见面。”

■原文：1up.com 翻译 chilili

我们为什么玩《魔兽世界》

《魔兽世界》已经度过了投入运营后的第五年，这部作品的成功远远超出所有人的预想，包括暴雪。截至到2008年12月，《魔兽世界》拥有约1150万付费用户，成为了游戏界最赚钱的产品之一。《魔兽世界》的强势持续至今，以至于大多数新MMORPG所面临的首要问题就是"是否能够取代它，或在它的影响下生存。"

WoW.com网站的高级编辑Mike Schramm如此评论《魔兽世界》这部作品："大家还在玩，因为它仍然好玩。我们会一直玩到它关闭，但这至少在5年内不会发生。"

遗产

《魔兽世界》不是凭空产生的，早在它成为流行的网络游戏之前，《魔兽争霸》的成功就让暴雪建立了足够的声誉，也使得系统设计师Greg Street引起大家的注意，他和主设计师Cory Stockton在《魔兽世界》上市之前，就已经拥有了众多支持者。

"魔兽"系列受到欢迎的原因，在于暴雪一开始就搭建了一个完整的世界。《魔兽争霸II》虽然并不具备比《战锤》更丰富的游戏内容，但它的优势在于有足够丰富的背景资料和艺术作品。当该系列发展到《魔兽争霸III》时，暴雪已经勾画出了一个超越游戏本身的幻想世界。有了《魔兽争霸》踏实的积累，2004年上市的《魔兽世界》便拥有了良好的市场基础。之后暴雪又聪明地利用小说将《魔兽争霸III》中遗留的情节补充完整。Stockton称，制作团队目前仍要从原来的《魔兽争霸》系列中寻找灵感。

"有前期作品的嵌入"，暴雪就已经领先于其他游戏了，并且他们没有将这一优势浪费。

修复所有问题

比起创新，暴雪更擅长的是修复：一旦确定了概念，他们就开始反复加工提炼，直到做成"世上最好"。在暴雪制作《魔兽世界》时，从最初就定下了这个方向。

虽然是第一次做网络游戏，但据Stockton说，那时公司有很多人都在玩《无尽的任务》，其中包括主策划Jeff Kaplan，而暴雪要做的就是"改进那些我们在现有游戏中发现的问题"。当《魔兽世界》推出后，它无缝的世界、直观的界面、任务系统都获得一致好评。

《魔兽世界》之前的网络游戏都更倾向于核心玩家，玩家需要面对诸多如死亡惩罚、恢复时间长等问题。暴雪注意到了这些问题，于是他们改善界面、减少惩罚，并加入大量可以使玩家获得成就感的奖励。

平易近人的游戏

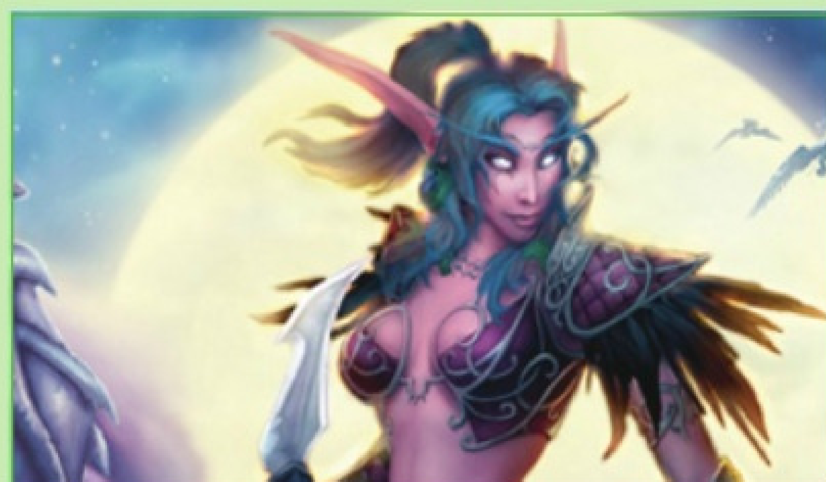
易上手，是暴雪游戏坚持的原则之一，他们的目标是让游戏既容易参与又不缺乏挑战，这在《魔兽世界》的副本方面得到很好体现。

游戏最初，最高端的副本熔火之心只有有限的几个公会可以打通，但随着暴雪不断更新，它逐步成为大多数玩家都能搞定的副本。Stockton认为，他们花费几个月时间设计的副本不应该"只有1%的玩家可以玩到"，应该让更多玩家享受到这些副本，因为它们真的很酷。

如果每个人都知道你的名字

有些玩家会因为尝试其他游戏而暂时离开《魔兽世界》，但或是因为对公会的牵挂，或是因为与战友的友谊、或是因为被新增的游戏内容再次吸引，他们总会回归到游戏中，正是这些这让《魔兽世界》玩家数量在5年中不减反增。

庞大的用户群体使得暴雪不得不持续开发新内容来满足新老玩家，其实该游戏后续的开发计划已经远远超出了他们原本的计划，正是五年的持续开发使得它的游戏内容丰富程度首屈一指。玩家Tim Wong表示：《魔兽世界》像"家"一样让他感到放松，他说："当有人和我一起玩这个时，我为什么还要去玩别的游戏？这里的每个人都知道我的名字，就算那不是我真正的名字，但我还是因此体验到了强烈的归属感，正是这些令我着迷。"







地球时代、TBC、血精灵、死亡骑士、巫妖王，新地图、新Boss、新职业、新等级、新天赋，《魔兽世界》在这种"内容扩充"的思路下顺利成为全球网络游戏霸主，但这一思路能再来5年吗？在Blizzcon上《大众软件》记者曾问到"无限资料片这种模式还会持续多久"，暴雪的回答是"其实并不是新开资料片，而是增加更多内容"，两者区别似乎甚微。正如UO和EQ开创的两个时代一样，网络游戏今后的表现形式必会再次革命，暴雪不一定会开创它，但有可能会再次成为最后赢家，这……就是暴雪吧

■西四环拖稿组 拖稿大魔王

禁止钓鱼!

你知道令钓鱼爱好者们沉迷的快感是什么吗？就是在鱼儿上钩的一刹那，与大自然斗智斗勇的挑战欲望开始膨胀，伴随着上钩的鱼挣扎到筋疲力尽的过程，人们能够体验到一种身为万物灵长主宰一切的快感……嗯，这就是我们今天的话题：钓鱼。

“他们来找过我吗？”

“当然啦。派出了海岸警卫队和飞机。”

“海洋非常大，小船很小，不容易看见，”老人说。他感到多么愉快，可以对一个人说话，不再只是自言自语，对着海说话了。“我很想念你，”他说。“你们捉到了什么？”

“头一天一条。第二天一条，第三天两条。”

“好极了。”

“现在我们又可以一起钓鱼了。”

“不。我运气不好。我再不会交好运了。”

“去它的好运，”孩子说。"我会带来好运的。”

“你家里人会怎么说呢？”

“我不在乎。我昨天逮住了两条。不过我们现在要一起钓鱼，因为我还有好多东西需要学。”

——海明威《老人与海》

除了《老人与海》之外，我还有一个催人泪下的故事与各位分享：很久很久以前，我曾在一个鱼塘旁边挨过一顿打，原因仅仅是就“为什么要钓鱼”这个问题追问不休……想想看！一个面对世界与生命充满爱与希望的好孩子，就因为试图说服长辈不再通过锋利的鱼钩和致命的窒息去伤害那些无辜的鱼类而挨了一顿打，你的眼泪是不是都要流了……哦？没有？没关系，我继续往下讲……

在那之后，我学会不再追究与钓鱼有关的伦理问题和动物权利问题，转而试图通过揣测钓鱼者心理的方式去理解他们的行为，在对这个群体加深了解的过程中，我认识到大多数人钓鱼的动机并不是为了养家糊口或是为了吃些水产解馋，对越来越多的人而言，钓鱼成为了一种用于满足温饱之外的精神需求的享受，嗯，我不但见识到了爱好垂钓的素食主义者，甚至还见识到了强调“慈悲为怀”，钓上鱼后还要放生的家伙（我说，你就不能不用鱼钩吗……）。

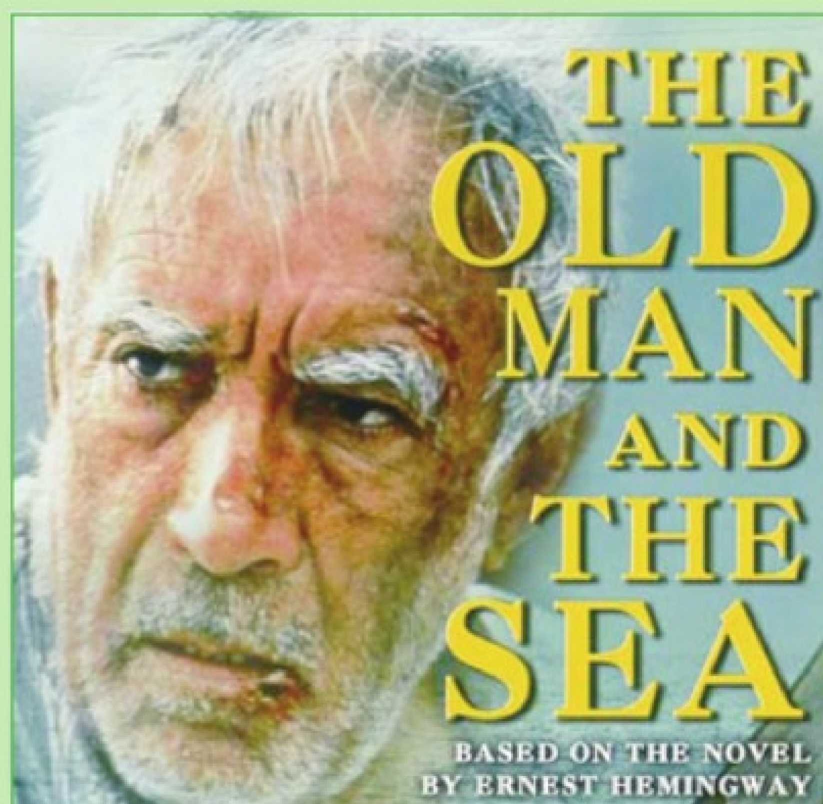
哦，不用提醒我这是《大众软件》02月中的“环球采风”栏目，我之所以出现在这里，就是为了环球采风的……你知道令钓鱼爱好者们沉迷的快感是什么吗？就是在鱼儿上钩的一刹那，与大自然斗智斗勇的挑战欲望开始膨胀，伴随着上钩的鱼挣扎到筋疲力尽的过程，人们能够体验到一种身为万物灵长主宰一切的快感……

嗯，这就是我们今天的话题：钓鱼。

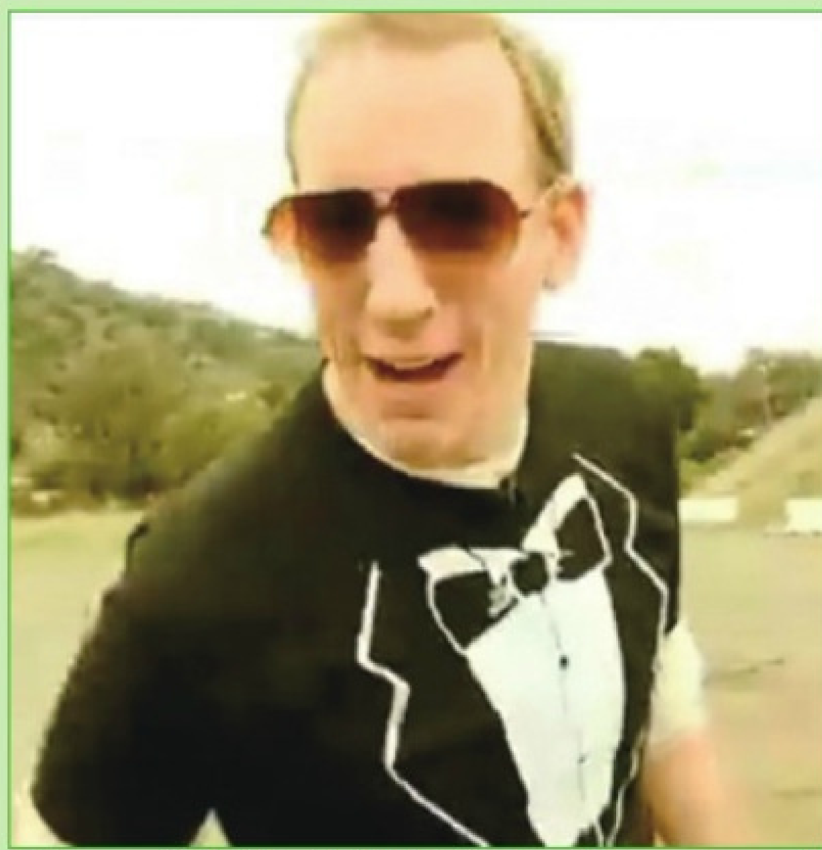
这件事要从国际游戏门户网站IGN.com前阵子诡异的做法说起：原本波澜不惊的IGN视频栏目在某一天突然因为某个视频而爆发了——一位名为Scott Bromley的编辑跳出来对《最终幻想》系列大发厥词，在长约2分钟的短暂视频中光是屏蔽粗口的“哔——”声就响起了近20次，同时还伴随着挑衅的表情和下流的肢体动作，唔，你觉得这样的视频会对《最终幻想》系列做出怎样的评价呢？选项A：喷；选项B：使劲喷；选项C：从头喷到尾；选项D：A、B、C。

我不是Scott Bromley，《大众软件》也不是IGN.com，所以你可以放心，我并不打算顺着该话题对《最终幻想》系列做出任何评论。在那个引起广泛关注和大规模争议的视频中，最值得琢磨的并不是Scott Bromley遣词造句的方式，当然也不会是他那件花哨的T恤——而是视频结尾处，他突然说了这么一段：

“我知道，你们这帮阿宅肯定会因为我放出的这番狠话而感到心烦意乱，有种你们就发Email来战我呀！记下这个Email地址吧：HATEMAIL@IGN.COM，老



传奇钓鱼大师，海明威《老人与海》中连做梦都能梦到狮子的硬汉——他钓的可是真正的鱼啊


IGN.com的编辑，钓鱼爱好者Scott Bromley，根据他在视频中的出色表现，我们可以看出他拥有成为一名说唱歌手的潜质


让人恼火的轻佻语气和令人抓狂的猥亵手势……嗯，通过这些还可以看出他其实就是IGN.com的MT——把嘲讽和其他吸引仇恨的技能运用到了出神入化的境界

子会记得给你们回信的，记住，要发Email来战我呀！你们这班废柴！”

唔喔！好邮箱！不发一封吗？

倘若视频的最后没有给出邮箱地址，那么我们可以怀疑这是一部竞争对手用来给IGN.com抹黑的视频，倘若最后给出的邮箱地址是scottbromley@ign.com，那么我们可以怀疑这是Scott Bromley的仇家用来给他本人找麻烦的视频，但这邮箱地址偏偏是HATEMAIL@IGN.COM……Hate mail这个词基本可以理解为“恐吓信”。是的，IGN.com的态度是明摆着的：桀桀桀，我就能估到你们会对这视频做出什么反应，就能估到呀！来，鱼儿，上钩吧！

没错！这种可恶的行为，就是我所说的“钓鱼”。

钓鱼行为的成立需要一些条件，其中最基本的就是高高在上的优越感和对被钓对象怀有恶意——倒不是什么刻意试图造成伤害的恶意，只是那种钓鱼者因为能够把握鱼的行为模式而产生的将鱼玩弄于股掌之间的欲望罢了。如果你不幸具备了这两点——那么，恭喜你，你也可以成为一个出色的钓鱼者了……接下来就去选择鱼饵吧！鱼饵的选择也是讲究技巧的，想钓上什么样的“鱼”，就要针对这样的“鱼”所偏好的话题编出一个离谱的论点——越是满足“用脚趾头都能想出这将会引起反感”这个条件，这鱼饵就越是有效……都搞定了？那么接下来就可以正式开始钓鱼了——你要做的事情很简单，简单到只要发个帖子就够了。

然后呢？当然就是等鱼上钩了，看到一条条鱼咬住自己精心挑选的饵在鱼塘中扭动挣扎——喂，你体验到钓鱼者的快感了吗？

当然——前提是你从这种把同类当玩具的行为中体验不到罪恶感，同时不会对自己的精神胜利法进行任何反思。

是的，用脚后跟都能想到IGN.com那群沉迷于钓鱼乐趣的编辑们桀桀奸笑着打开被挤爆的hatemail邮箱时的情景——他们还会奔走相告“唔！这谴责强而有力，强而有力呀！”“那个谁，你出来面对！”“你感觉如何，感觉如何了呀！”在这之后，他们还要为这次让网站点击率暴增的完美策划而开香槟庆祝……

然而我就要说：这真是可恨呀！

要知道，在一次完美的钓鱼行为中，钓鱼者是不会将任何真情实感注入其中的：在IGN.com的钓鱼视频中，你能看到Scott Bromley凭借他在镜头前出色的表演天赋将自己对《最终幻想》系列的反感以惊人的效率倾泻而出，但事实上这些反感只不过是鱼饵罢了——Scott Bromley甚至可能在拍摄这段视频之前刚玩到FFXIII的第二章，还急着回去接着记录继续打，甚至可能把存着FFVII爱丽丝不死记录的记忆卡压在枕头下，甚至可能在办公桌上摆着萨菲罗斯的手办，尽管他在视频中指责克劳德的造型很娘娘腔，但他甚至可能在现实中因为讨厌肌肉糙汉的缘故而从来没碰过《战神》系列……是的，一定要记住：没有人会牺牲自己去做鱼饵的，也没有人会对自己放出的鱼饵产生食欲，这种钓鱼行为就如同现实中的钓鱼一样，是建立在对猎物的欺骗基础之上的，但正如那个钓鱼视频所表示的那样，“肯定会有一帮阿宅因为视频里放出的狠话而心烦意乱的”——喂，请不要玩弄阿宅的感情啊！拿自己编出来的一段虚情假意去欺骗他人的真情实感，以此彰显自己在智力上的优越？借此炫耀自己对人性的洞悉？凭这个来让自己显得高人一等？这未免太扭曲了……

IGN.com的编辑们肯定不是第一个想出钓鱼方法的家伙，这个狂喷《最终幻想》系列的钓鱼视频也不是扔到互联网大鱼塘里的第一枚鱼饵。“随便找个跑龙套的按照虚构出来的台词扮演某个群体的假想敌”这种靠引起争议吸引眼球的方法早已有之，从数年前那个让人从最初的新鲜感看到审美疲劳的“几零后某某名车车主（女）狂喷某某某”模式，到最近某微博赖以成名的“后宫优雅”，很明显都是以激起一部分人反感的情绪而赚取点击并扩大影响力的，其目标并不是为了炒作某个中心人物（毕竟我们所看到的那个角色“只是个演员”），仅仅是为了“钓到鱼”。

我完全不能理解IGN.com这个有着良好口碑和公信力老牌游戏媒体突然开始涉足钓鱼领域这一举措——也许这预示着“钓鱼”这个娱乐项目再次开始在互联网上以空前扭曲的姿态普及开来。最近这段时间，在诸多游戏、动漫主题的网站和论坛上，“钓鱼话题”和“钓鱼帖”也开始频繁出现，对此我们还能如何对待呢？我的建议是：一定要冷静、要淡定，要沉着地站在这些楼主和话题发起者的面前，抢在有鱼上钩之前，以港漫中强者放狠话的语气吼出一声“禁止钓鱼！禁止钓鱼呀！”P





Hate mail就是指恐吓信，而HATEMAIL@IGN.COM这个邮箱则是指：这是IGN.com检阅钓鱼成果的计分器



禁止钓鱼！不解释！

■本刊特约记者 Clond（英国纽卡斯尔报道）

英伦漂流日记（五）

新年假期的火车很空，整个车厢里稀稀拉拉的坐着几个人。半夜的时候，杜伦火车站到了。半梦半醒间下了车，发现地上厚厚的积雪还没有化掉，一如走之前的样子。突然有那么一个瞬间，伦敦的一周在记忆中显得那么的不真实，似乎只是黄粱一梦。

1.

回到杜伦后，我看了一部蓝光电影，叫做Stranger than Fiction。这部电影仅凭这个出色的名字就让我忍不住租下了它——马克吐温曾说过这句话“现实总是比小说更虚幻”。

在伦敦街头，我曾不止一次的遇到神奇的陌生人。圣诞前的傍晚，在去一家比利时餐馆吃平安夜晚餐之前，一个瘦弱的老人在街道的拐角处拦住我们，要讲述他那悲惨的爱情故事。他旁征博引，从上古神话一直到维多利亚时代，就是为了让我明白“女人是这个世界上最可怕的生物”，他的演讲流畅而生动，表情轻松却又有些绝望。我曾一度怀疑他是来自附近的皇家剧院的演员，在向我们表演一种新型的单人户外剧，由于餐馆的预定时间快要到了，我不得不打断他，告诉他今夜应该回家，生活中还有很多更美好的东西。他失望地转身离开的时候，我看着他在寒风中颤抖的背影，心想，自已永远也不会知道他那晚有没有回家，他是否还有可以回的家，他的生活中还有没有任何值得期待的东西……那个晚上的街边有着太多太多的这样的背影。或许家中的烤箱里，有喷香的火鸡和香肠在等待着他们；或许他们和我们一样，在期待着异乡的狂欢。

市中心的特拉法佳广场总是有很多很多的人，《使命召唤——现代战争2》首发的时候，在这里购买游戏的人群排出了很长的队伍。如果能有更多的空闲时间，我很想挑一个晴朗无风的下午，坐在这个广场，一直发呆直到天黑。

2.

伦敦是这样的一个地方：身处其中，你总会忘记自己在哪里。人声嘈杂的King's Cross火车站外，雨后微润的街道，昏暗的霓虹灯光，硕大的麦当劳和狭小的肯德基，地铁站口独自吹奏着萨克斯的黑人，不时飞过的肥硕的鸽子……闭上眼睛，感受冰冷而湿润的风吹过，你也许会感觉到这里可能是世界上的任何一个角落。

牛津街上，有一家门可罗雀的街机厅。大概百分之八十是各种各样的赌博机，非赌博类的设备则非常陈旧，唯一一台3D格斗游戏是不知道几代的《铁拳》，而且往往只有一个中年大叔站在那台街机前自娱自乐。我在那里看到了一直想在街机上玩的吉他英雄，不过那台机器似乎已经坏掉很久了。在海德公园附近，还有一个非常复古的游戏厅，复古到根本没有电子游戏。只有桌上足球、弹珠台还有一些我叫不出名字的游戏。就连装修风格也非常怀旧，天花板上挂着一排排像是来自六七十年代的黄色灯泡。在牛津街上，我根据手机上的GOOGLE地图寻找一个叫做PC WORLD的卖数码和电脑产品的店铺，但错误的地图将我带到了一个安静的背街的小巷。虽然只有几百米的距离，但相比人声鼎沸的牛津街，这里简直就像是另一个世界。我走进一家小到只有两张半桌子的韩国饭馆，里面是相似的亚洲面孔和除了“思密达”什么都听不清的陌生语言，老板娘也很热情的用这种语言招呼着我，我在慌乱中回了一句“阿尼亚撒哟”，接下来自然是更加茫然了，还好虽然老板娘的英文不太好但勉强还可以交流，于是我吃到了这辈子吃过的最好吃的方便面（点菜的时候不知道是方便面）和拌饭。唯一的问题是：远离了牛肉能卖到40美元左右一斤的韩国本土，他们在肉类方面还是显得非常吝啬。饭馆的一面墙上，写满了食客们的留言。英文、中文、韩文、日文……还有很多我不认识的语言。其中一条留言的内容是分别身处北京和巴黎的两个人约定在这里见面，和电影《日落之前》相似，简直就像是片中男女主角的那段对话：

“这个故事是真的吗？”

“不知道。我只是喜欢这个故事。”



旅馆的窗外



白金汉宫的换岗仪式



牛津街街景



不知名韩国饭馆的炒饭

3.

圣诞后的第二天就是传说中的BOXING DAY了，这是全年各商家打折促销力度最猛的时候。很多人在前一夜开始就在HARRODS等商场门口通宵排队等候。GUCCI专卖店的门口也排着长长的队，走近看的话就会发现，队伍中一半以上的都是中国人——各种年龄，说着各地的方言。这一天，大多数英国人也许都是在家里度过的吧，就像我们的大年初一一样，是不怎么出门的。

这一天的游戏店也是有促销活动的。只是折扣力度远不能让人感到惊喜。但也有例外，比如原本只卖24.99英镑的《足球经理2010》价格反而提升到29.99英镑，让人哭笑不得。比较实惠的是PC版《吉他英雄——世界巡演》的吉他套装，只要20镑，去年此时的《披头士摇滚乐队》包含游戏、鼓、吉他、麦克风的套装更是只要40镑。只是这些东西体积实在太过庞大，从伦敦带回住处都有些难度，更别说带回国了。

4.

离开伦敦之前的那个夜晚，根据一个美国摄影师的建议，我换乘Northline地铁，又走过很多弯路和一座小桥，来到据说是最佳观光地点的樱草山。这其实是一座不高的小丘，勉强能算是山吧。一路上是零散的阴冷的灯光，除了一对忘情的同性恋人，没有再看到任何人影。我就这样站在夜色中湿润的草地上，耳边是Blur的歌声，“It's windy there and the view's so nice”，眼前是银河般壮丽的灯火、不断变化着色彩的伦敦眼摩天轮和英国电信塔，还有泰晤士河两岸的灯光和倒影。略微俯视的角度看着一个城市绵延的夜色，会有非常奇特的感觉。看过《穆赫兰大道》吗？故事开始的时候，Rita从爆炸的车中走出，站在比弗利山间的公路上望着整个洛杉矶的灯火，从那一刻起，我就觉得这个电影像极了梦境。后来我才知道，樱草山就像是伦敦的比弗利山，众多演艺界名人的豪宅都在此处。英国人喜欢用一个法语词叫做Deja-vu，意思大概是你到的某个地方，经历的某些事情，就好像已经发生过。可你怎么想不起是在什么时候，抑或是在梦里。我曾见过不止一个的咖啡馆或者卖衣服的小店叫做这个名字。又一次经过的时候，我脑海中闪过一句话，I had a deja-vu that I had a deja-vu。

其实，爬到罗马风格的圣保罗大教堂的圆顶上的时候，也可以看到伦敦的全景，而且还是上帝视角的：阴霾的天空、方形的轮廓、各个标志性建筑和不停冒烟的烟囱，这些让我回忆起了《模拟城市》系列的感觉。我还记得我总是按照个人爱好，一开始就大修地铁轻轨，然后城市的财政数字就是一片通红……

5.

我去了贝克街。很多年以前，我那套福尔摩斯的全集几乎被我反反复复地翻破了。在柯兰道尔笔下的维多利亚时代，“贝克街221B”这个号码事实上是不存在的，那时候这条街还很短，房屋的号码只排到40多。如今的贝克街很长，却只是广阔的伦敦市中无比平凡的一条街道。在福尔摩斯先生“故居”前，穿着苏格兰场制服的警卫很高兴的给了我猎鹿帽和烟斗让我合影。附近的杜莎夫人蜡像馆也让大侦探在圣诞节的时候“回家”了。他当时就站在3楼的窗边，叼着烟斗，神情冷酷而自信。依稀记得《福尔摩斯归来记》中的第一案，他就是用窗边的蜡像骗过了罪犯。

也就在这个圣诞，英国大导演，麦当娜阿姨的前夫鬼才盖里奇的新片《谢洛克·福尔摩斯》上映了。片中维多利亚时代的伦敦异常华美，只是拳击高手、花花公子福尔摩斯以及与其有些暧昧的华生医生实在让人有些找不着北。我还记得初中刚刚买来电脑的时候，第一次买的游戏中就有《福尔摩斯探案之玫瑰纹身》，虽说不是原作改编，但也让当年的我沉迷了不少时间。如今这种传统的AVG游戏似乎早已没有了市场，曾作出《冥界狂想曲》的蒂姆·舍费尔也说过“这个类型的游戏已经死了”。他的新作，以杰克·布莱克为主角的重金属动作游戏“Brutal Legend”去年也上市了，结果却是毁誉参半。

6.

离开伦敦之后，我突然就变得节俭了不少，会为哪个超市的某种东西贵了或者便宜了几十便士而斤斤计较。不时飘雪的天空，安静的小镇，似乎永远写不完的论文又重新开始占据我的平静的生活。圣诞的伦敦不是黄粱一梦，绝对不是。但是，那一周，似乎已经远远离去了。

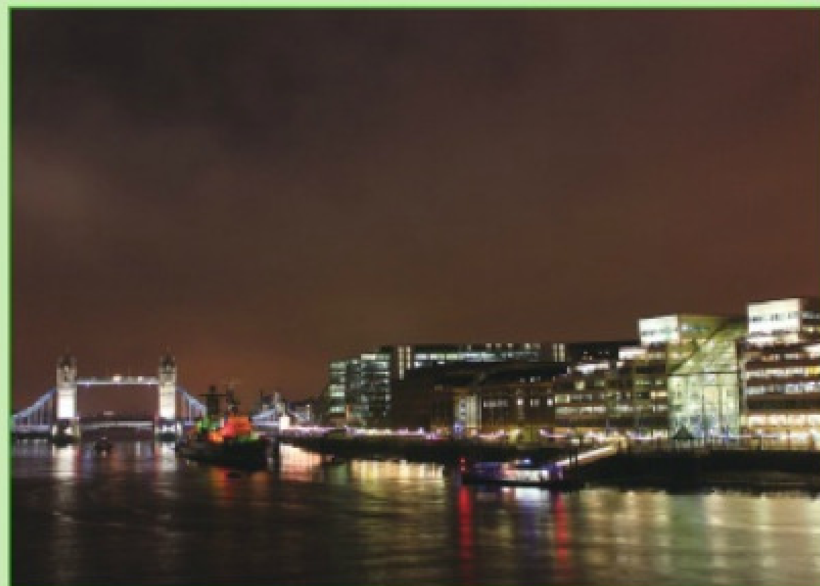


街边的兰州拉面馆，英文居然叫noodle bar


贝克街221B的蜡像和福尔摩斯博物馆的可爱女仆


福尔摩斯先生的威士忌


圣保罗大教堂上看阴天的伦敦


泰晤士河上的伦敦大桥

舞动于光影之间的炫目字节
——从破解小组到盗版产业

■策划 本刊编辑部
执笔 NukeCoke 地穴领主

光

在很久很久以前……

在整个“电子游戏产业”几乎可以与Atari 2600的命运划等号的时代，发达国家的程序员们还在资本家们的压榨下“生活于水深火热之中”：曾经同时扮演舵手、灯塔、领航员等角色的IBM曾为行业确立过很多“规则”和“传统”，而其中最令人惊讶的莫过于“程序的开发者没有任何地位”。对玩家们而言，这些负责早期电子游戏开发工作的工程师们不愧为数字领域中的艺术家，同时也是电子游戏历史中最重要的奠基者，但对那时的雅达利公司而言，他们不过是一群应该被尽可能压低月薪以榨取更多剩余价值的平凡上班族罢了，他们不被允许从自己开发的游戏产品的销售利润中获得分红，甚至不被允许在自己挥洒汗水和青春的作品中留下自己的名字。

是的，在那个时代，电子游戏中还不曾有过“制作人员名单”这种东西，直到软件工程师华伦·罗宾聂（Warren Robinett）在第一款图形界面冒险游戏“Adventure”中创造了电子游戏中的第一个“彩蛋”，同时成为了电子游戏史上第一个在自己的作品中留下了自己姓名的程序员——1978年，这部最终销量高达百万的游戏宣告了游戏制作人“永远必须井下作业且不得见人”传统的终结。



华伦·罗宾聂，第一个在亲手编写的电子游戏中留下自己姓名的软件工程师

但是，就算玩家们知道了他们的名字又能怎样呢？电子游戏的制作人们家门口的邮箱又不会因此在圣诞节被雪片般的贺卡填满。这终究是件聊胜于无的事——对那些曾经愁眉苦脸地面对键盘冥思苦想、绞尽脑汁的家伙们而言是值得纪念的，他们所需要的东西比玩家们寄来的贺卡要简单得多：只想将他们的名字罗列起来，然后在屏幕上一滚而过。看到自己的名字被写在程序中的纪念碑上，他们就会感到自己的劳动成果得到了肯定和尊重。



Adventure就是因为这个彩蛋而被载入了史册

时过境迁，如今的游戏产业早已不是所有掌握程序技术的人才都会老老实实呆在公司里做一个上班族养家糊口的状态了——几十年前，“破解”和“游戏”两个词还是完全不沾边的，而如今它们就像素描练习中的





1997年，约翰·卡马克把他的团队以别出心裁的方式安排在QUAKE2通关后的隐藏房间中进行展示，而在QUAKE2诞生的20年之前，对于一个游戏工程师而言这样的顶级待遇是连做梦都梦不到的

光源与投影一样密不可分，在这个网络时代中，那些以破解游戏为追求的家伙们自我表现的意识一直在膨胀，他们的程序员前辈在当年编写出的那种程度的彩蛋已经不能满足他们展示自我的欲望——他们会用1337/leet字体搞怪自己的名字和发言，会冒着被司法部门警告的危险穿着印有破解小组Logo的T恤出门逛街……拥有如此不羁的性格的他们当然不能忍受自己的名字在呆板的界面上一滚而过，对他们而言，传统的制作人员名单格式就像规规矩矩输入的英文字母和标准的拼写方式一样乏味无聊，没错，他们需要一种特别的方式——与他们所从事的“工作”的特殊程度相称的方式，来向分享他们破解成果的玩家们展示他们的名字。

于是，以通过“搞定”一个保护程序所获得的快感的名义，他们创造了“破解声明”。



破解声明的定义：

“破解声明”翻译自英文Cracktro(Crack-intro，即Crack Introduction)，是破解软件中附带的一段简短的介绍，用于向用户展示破解该软件的小组或个人信息。

我知道是谁对那个软件做了什么……

1985年冬季的一天，带着黑眼圈的杰克突然从电脑前站起身，兴奋不已地抓起电话，快速地拨出了一串号码。

“嗨，丹尼！我终于把那玩意给搞定了！”

“什么玩意？啊！你是说那个连高年级的学生都没搞定的防拷贝程序？天哪，杰克！你真是个天才，你是怎么做到的？”

“这个等明天见了面再聊，明天我就把软盘带到学校去。嘿，我打赌，这个圣诞节肯定不会无聊了……”

“没错！这可给了高年级的那帮家伙一记响亮的耳光……喂，等一等，你最好想个办法让大家知道是这是由你亲手搞定的……呃，在每个人的软盘标签上签上你的名字？你知道，这可不是什么好办法……”

“你说得对……我一会儿再打给你。”杰克挂断了电话，并放弃了上床补觉的欲望，又坐回了电脑前。

第二天，每个运行由杰克所破解的游戏的玩家都会在游戏的主菜单上看到杰克的名字。“由杰克破解”几个字母的大小仅仅比游戏的标题小一点。

这段虚构的情景可以算是对破解声明成因的一种描述——很多年以前，那些拷贝着惨遭破解的游戏软件的软盘曾经只是在一个个封闭的小圈子里传播的宝贝，在没有发达的互联网条件可供交流的情况下，这些封闭的小圈子彼此并不了解，如果有某个30多岁、留着满脸胡子的怪叔叔突然热血了一下，带着黑眼圈跳出来宣布“俺在1985年留下的那个应该能算是最早的破解声明……”，这恐怕会导致比他岁数更大、胡子更长、眼圈更黑的老前辈对他笑而不语——因为谁也不知道世界上第一个破解声明在什么年代诞生于谁的手中。

将破解者的名字直接贴在游戏的主菜单上，这可以算是最简单明了的破解声明了。“你们看好了，这软件可是本大爷破解的！”，对于正处于青春期的学生而言，这种方式可以显著提高荷尔蒙和肾上腺素的分泌水平；稍微含蓄一点的破解者则可能会将自己的名字放在游戏的某个画面或场景中进行展示——可能是在非常明显的位置，也可能是在某个不起眼的角落——但想看的人总会看见的。

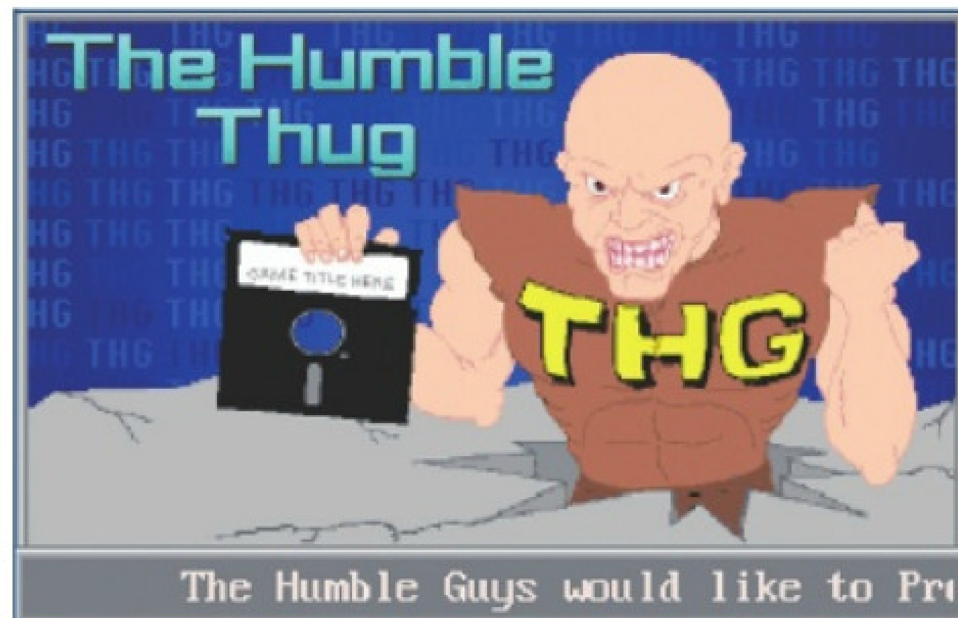


“惨遭破解”的Apple II平台《创世纪》的标题画面，从中我们甚至可以看到该游戏是在1987年1月7日晚9：12被成功破解的……图中第三行大字即是破解者的名字。还好，他的谦卑之心没有让自己名字的字母大小盖过游戏的标题（不过也差不多了……）

<table>
<tr><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E*</th><th>F</th><th>G</th><th>H</th><th>I*</th><th>J</th><th>K</th><th>L*</th><th>M</th><th>N</th><th>O</th><th>P</th><th>Q</th><th>R*</th><th>S</th><th>T*</th><th>U</th><th>V</th><th>W</th><th>X</th><th>Y</th><th>Z*</th></tr>
<tr><td>4</td><td>8</td><td>[</td><td>)</td><td>3</td><td>|=</td><td>6</td><td>#</td><td>1</td><td>_|</td><td>X</td><td>1</td><td>|v|</td><td>^/</td><td>0</td><td>|*</td><td>(_,)</td><td>2</td><td>5</td><td>7</td><td>(_)</td><td>\/</td><td>\/\/</td><td>><</td><td>j</td><td>2</td></tr>
<tr><td>/\</td><td></td><td>¢</td><td>|o</td><td>&</td><td>ƒ</td><td>&</td><td>/-/</td><td>!</td><td>_/</td><td>|<</td><td>£</td><td>[V]</td><td>|\|</td><td>()</td><td>|o</td><td>()_</td><td>|?</td><td>$</td><td>+</td><td>|_|</td><td></td><td>vv</td><td>Ж</td><td>`/</td><td>-/_</td></tr>
<tr><td>@</td><td>13</td><td><</td><td>[)</td><td>£</td><td>|#</td><td>(_+</td><td>[-]</td><td>¡</td><td>¿</td><td>|{</td><td>7</td><td>{V}</td><td>/\/</td><td>oh</td><td>|°</td><td>0_</td><td>/2</td><td>z</td><td>-|-</td><td>v</td><td></td><td>'//</td><td>)(</td><td>ч</td><td>%</td></tr>
<tr><td>/-\</td><td>|3</td><td>(</td><td>I></td><td>ë</td><td>ph</td><td>9</td><td>]-[</td><td>|</td><td></</td><td>]{</td><td>1_</td><td>em</td><td>[\]</td><td>[]</td><td>?</td><td><|</td><td>|^</td><td>§</td><td>1</td><td>L|</td><td></td><td>\\'</td><td>ecks</td><td></td><td>>_</td></tr>
<tr><td>^</td><td>ß</td><td>©</td><td>|></td><td>[-</td><td>/=</td><td>C-</td><td>)-(</td><td>eye</td><td>(/</td><td></td><td>|</td><td>AA</td><td><\></td><td>p</td><td>|^(o)</td><td></td><td>lz</td><td>ehs</td><td>']['</td><td></td><td></td><td>\^/</td><td>×</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>aye</td><td>P></td><td></td><td>?</td><td>|=-</td><td></td><td>gee</td><td>(-)</td><td>3y3</td><td></td><td></td><td>|_</td><td>|\/|</td><td>(\)</td><td></td><td>|></td><td></td><td>®</td><td>es</td><td>†</td><td></td><td></td><td>(n)</td><td>χ</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>∂</td><td>|:</td><td></td><td>T)</td><td></td><td></td><td>(γ,</td><td>:-:</td><td>][</td><td></td><td></td><td></td><td>/\/\</td><td>[]\</td><td></td><td>|"</td><td></td><td>[z</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>\V/</td><td>}{</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>!3</td><td></td><td>I7</td><td></td><td></td><td>[,</td><td>|~|</td><td>]</td><td></td><td></td><td></td><td>(u)</td><td>//</td><td></td><td>9</td><td></td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>\X/</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>(3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(,</td><td>|-|</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(V)</td><td>[]</td><td></td><td>[]D</td><td></td><td>Я</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>\|/</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>/3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(.</td><td>]~[</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>(\/)</td><td>/V</td><td></td><td>|°</td><td></td><td>|2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>_|_/</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>)3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>}{</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>/|\</td><td>≈</td><td></td><td>|7</td><td></td><td>.-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>_:_/</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>]-[</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>^^</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Ш</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>?</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>/|/|</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>}-(</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>//\</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

* Note the use of 7 for either L or T, the use of 2 for either R or Z, the use of £ for either E or L, the use of 9 for either G or P, and the use of 1 for either I, L, or T.

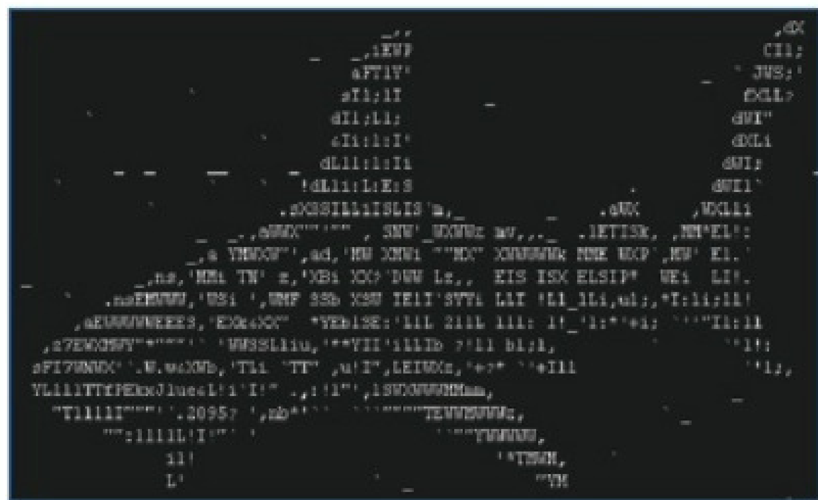
一张不完全的l337/leet字符对照表——这种字符的原理是将英文字母通过其他与之形状相近的计算机符号的拼凑表现出来，因其对于“门外汉”而言难以理解而成为极客（Geek）这个以怪异的性格和对计算机技术的擅长而著称的群体的最爱



The Humble Guys的Cracktro通常会伴随着这个“形象代言人”出现，除了正值青春期、热爱冰球和橄榄球运动的学生之外，还有谁会选择用这个表情狰狞肌肉发达的秃子来代表自己团队的形象?

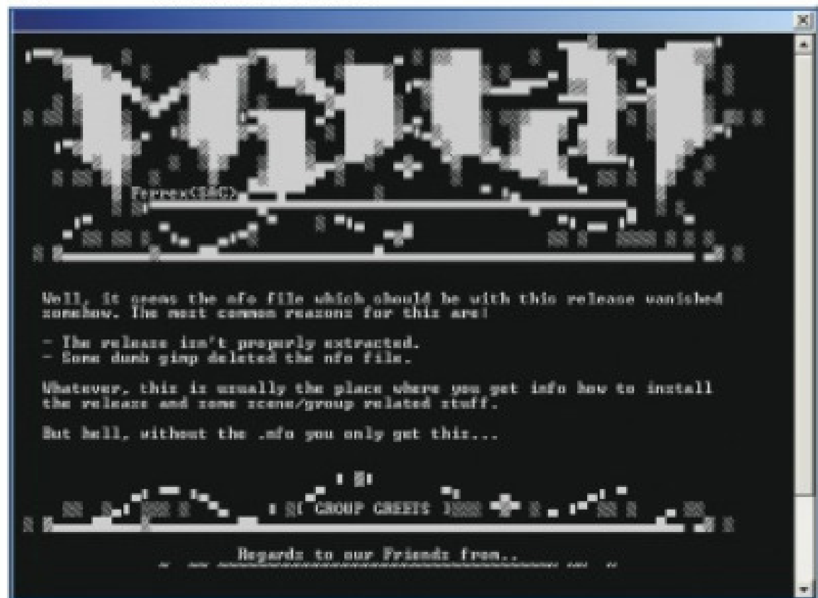
.nfo文件

1989年，The Humble Guys破解组首次将.nfo文件被作为破解声明放置在破解游戏的压缩文件中。与修改的游戏主菜单的方式不同，.nfo文件可以算是独立存在的一种破解声明。一般情况下，用户可以在.nfo文件中找到关于该破解软件或游戏的详细信息：例如名称、容量、制作公司、发行公司、破解者、注册码、甚至包括游戏秘籍和作弊器等相关信息。除了这些玩家可能关心也可能毫不留意的条目，一份.nfo文件中往往还有比那些文字信息更醒目的一大坨东西——一幅由ASCII字符绘制出的体积庞大的图画。



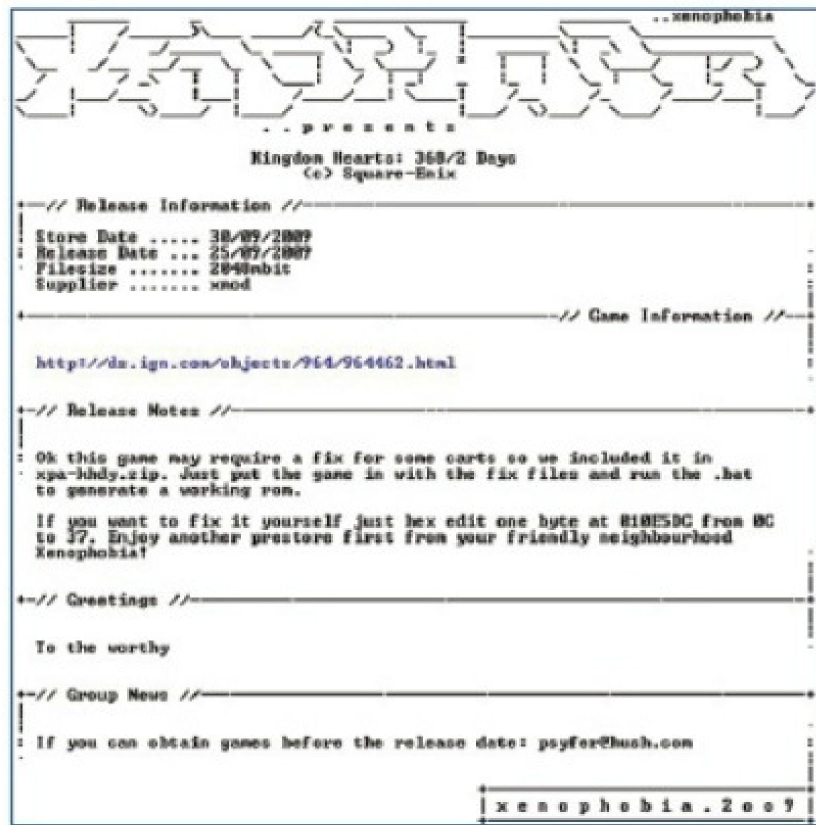
一张素质较高的ASCII字符画，字符群在愉悦眼球的同时也组成了破解组的Logo

比起修改游戏的画面，制作.nfo文件的方式更加容易，破解组也可以在独立的文件中尽可能多地放进他们想向用户传播的信息。在一些.nfo文件中，用户甚至可以读到破解组在抱怨本次的破解过程是多么的不顺、小组成员们为搞定保护程序又熬了多少天夜、或是组内缺少人手、诚聘人才……诸如此类。



MYTH在这份破解声明中表达了对自己的调侃以及对玩家支持的感谢

有意思的是，以.nfo为扩展名的文件在微软的Windows系统中会被识别成系统信息文件，但使用系统自带的MSinfo32.exe却打不开这种文件的，这多少有些讽刺。大多数.nfo文件可以通过查看.txt的程序进行查看，如果是对其在“记事本”中显示出的乱码和排版混乱感到不满，还可以使用cmd下的edit命令查看，或者使用专用的.nfo阅读软件。



xenophobia小组的这份破解声明在结尾处写着“如果你能在游戏发售之前就搞到它的话，请联系我们”

动画版破解声明

进入90年代后，随着硬件水平的进化和编程水平的提高，各个游戏破解组已经不再满足于修改游戏画面或是创建.nfo文件了。从此，破解声明发展到了新的阶段。

“伙计，是玩点新花样的时候了！”

“是的，我们需要一点更炫的东西，但前提是体积要小……”

“我说，干脆来段动画，你觉得怎么样？”

在这个时期，破解小组的程序员被要求在几kB到几百kB的容量内编写出一段动画。视觉冲击力强和循环播放成为了这类动画大多数情况下的标准要求。大量带有霓虹灯一般色彩的字母、闪光字和变形字被广泛应用于动画中，在这些动画形式的破解声明中，破解组的Logo往往会以翻倍的夺目度呈现在用户面前，同时，破解组成员的那些五颜六色的名字也会在屏幕上飘动或上下翻飞，凝视这样炫目的动画往往会起到LSD中毒一般的效果。



一张典型的动画版破解声明截图

“干得好！这视觉效果棒极了！”

“耶！比那些呆呆的制作人员名单帅多了！”

“可是还缺点什么……嗯，音乐！我们需要加上音乐。”

“那样文件会不会变得太大？”

“不会。我们用芯片音乐！16-bit，甚至8-bit音乐就够了。这才配得上我们的风格！”

芯片音乐：

芯片音乐是一种纯粹由发烧友再次兴起的音乐形式。之所以说它是被再次兴起，是因为芯片音乐曾是8-bit主机时代游戏使用的音乐类型。迫于当时技术条件的限制，游戏机和计算机中的游戏音乐在音色上相当简陋，但那些音乐也因此凸显了强烈的节奏感。

虽然硬件的进步使游戏音乐可以达到相当高的质量，但不少怀旧的音乐爱好者和玩家还是以欣赏老游戏的音乐为乐。随着这种爱好的传播和普及，谱写新的8-bit风格乐曲成为了一部分音乐人最大的爱好。任天堂的Game Boy（GB）掌机曾一度被广泛用于谱写此类音乐，甚至有人在GB平台上开发出了专门用来谱写芯片音乐的卡带。之后，各种用于PC和各种游戏机的芯片音乐谱写软件也纷纷问世。在NDS平台上编号为0001的游戏卡带《电子浮游生物》就是一款集芯片音乐欣赏和演奏功能于一体的娱乐软件。

芯片音乐的作者通常是怀旧的游戏爱好者，Funk风格的音乐是大部分芯片音乐的作曲者的灵感来源。从一部分音乐作者的访谈信息中不难发现：在芯片音乐的创作过程中，音乐基础并不是最重要的。

.xm格式是受到大多数作曲者青睐的音乐格式。该格式文件最大的优点就是体积很小，一段时长1分钟的.xm音乐大概只需占用40kB的硬盘空间。

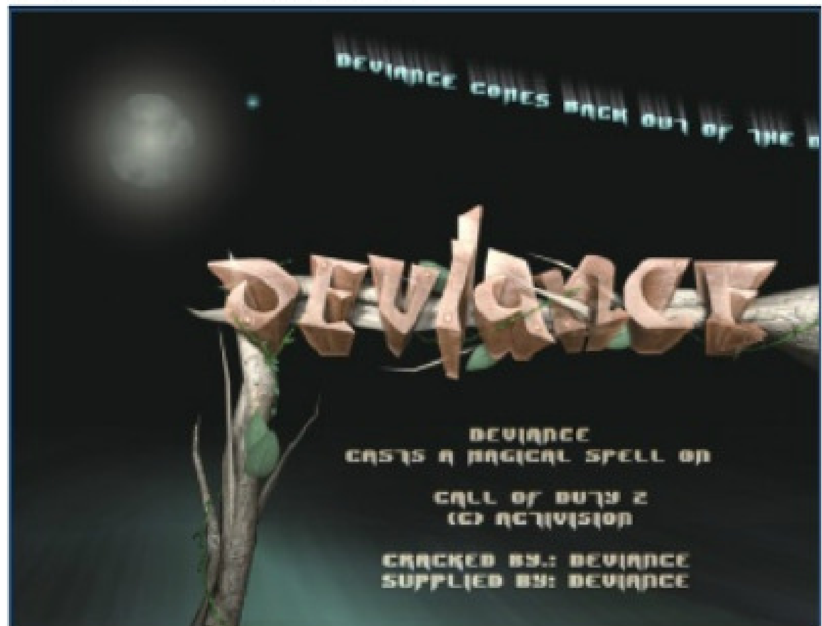
芯片音乐因其在音色和节奏方面的特性，以及其体积小的特点而成为破解声明动画最常采用的音乐类型。Razor1911破解组成员之一，来自瑞典的Zalza同时也是芯片音乐界最富盛名的作曲者之一。

相关网站：http://www.chiptune.com/，模仿Amiga风格的芯片音乐主题站。



一张典型的动画版破解声明截图

在加上充满数码风格的芯片音乐之后，一个动画版破解声明的观赏价值将大大提高。就像是在从事工艺品的制作一样，破解小组内出现了专门进行动画设计的美工以及编程人员。同时，芯片音乐的作曲者也成为了小组不可缺少的成员。



精美的艺术字和边框是破解小组美工实力的证明

在这一时期，有许多质量上乘的动画版破解声明在刚刚起步的互联网上广为传播，这些破解声明曾一度成为破解小组用于炫耀技术与成就的最佳方式——他们用这些信息向同行和竞争者致敬，向玩家们发送节日问候。你甚至可以通过搜索引擎发现有无数个收集这些动画版破解声明的网站——就像是一个个陈列着记载着破解小组所获得的成就的奖章和奖杯的博物馆。



这些就是属于航行在互联网数据海洋之上的“海盗”们的工艺品

Installer & KeyGen

“我觉得，咱们做得还不够，我们得将极客精神发扬到底……”

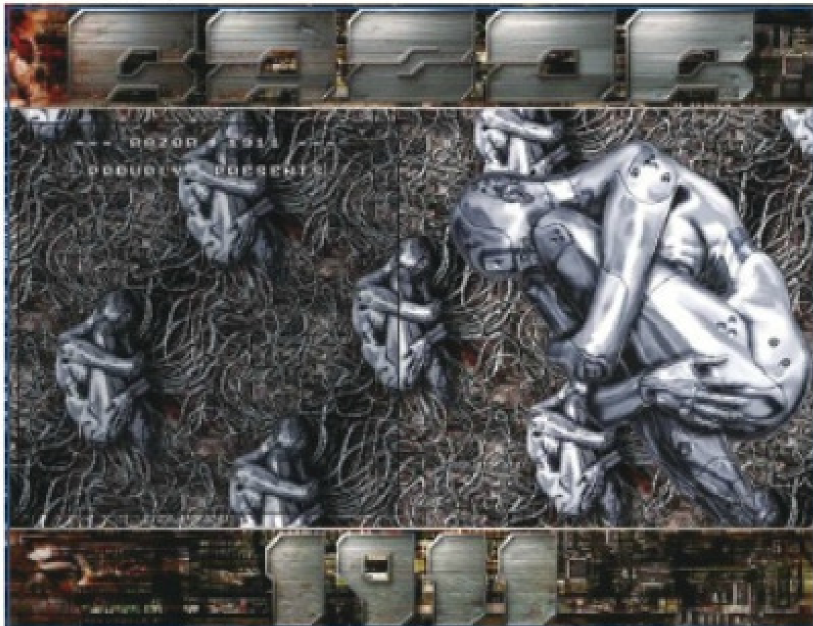
不得不承认，大多数PC游戏的安装界面都显得枯燥乏味，让人巴不得把那些千篇一律的呆板窗口和进度条用随便什么进程的窗口遮盖住，毕竟不是所有的游戏制作小组都像曾经的Westwood那样钟情于华丽的安装界面。大多数从业者都能在这一点上达成共识：华丽的安装界面是不必要的——它并不能让我们的腰包更鼓一点，做起来还会浪费人力财力，在这方面有所追求是完完全全的得不偿失。



由EA制作的《红警3》的游戏标题界面算得上华丽吗？但这些和Westwood时代的游戏安装界面比起来还差得远呐……

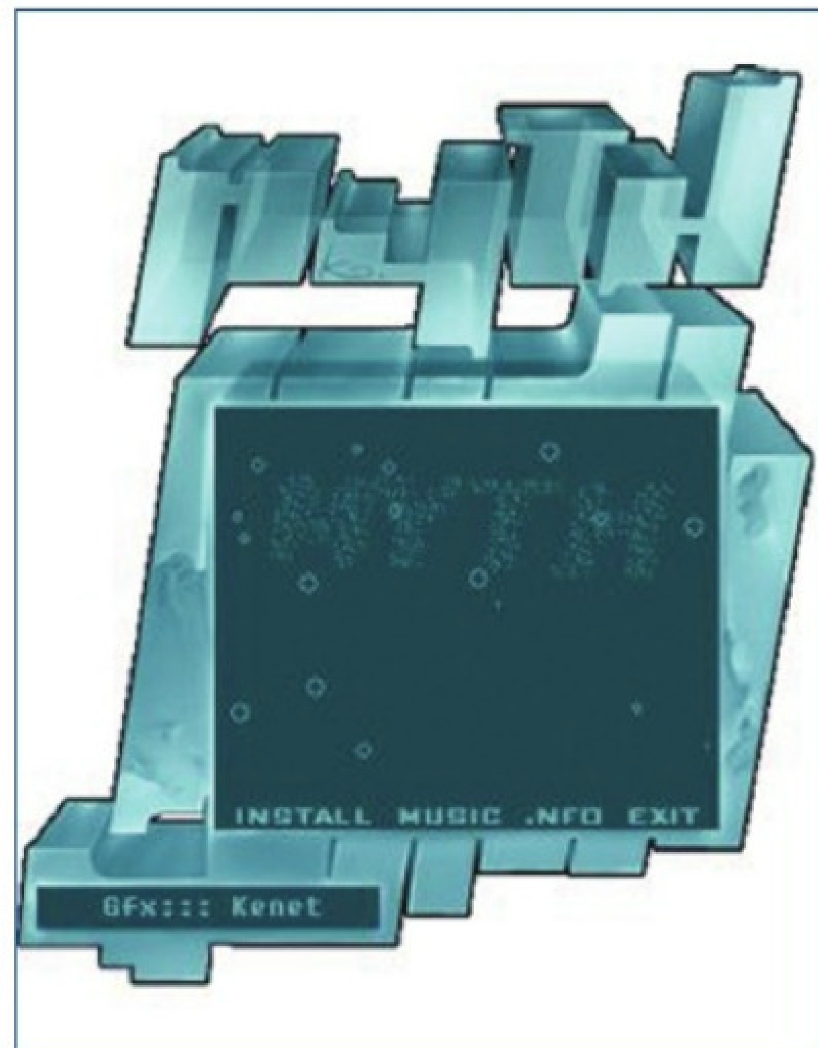
但对破解组而言，这些完全不是问题——只要能让自己的表现更炫一点，他们才不会去打算盘，只会去毫不犹豫地敲键盘。

破解组自制的安装程序通常有着较高的观赏价值——它们也算是一种另类的破解声明。玩家在安装破解游戏的时候，所面对的不再是与计算机操作系统主题同样风格的直角与边框，而是声色并茂、经过用心编写的安装界面，破解组的Logo醒目地摆在那里，通过这个不难联想到小组成员得意洋洋的神态。与动画版破解声明相同，不少由破解组自制的安装程序界面也采用了科技感十足的画风，在配乐方面也同样是以芯片音乐为主。



著名的游戏破解小组Razor1911经常使用科技感十足的动画来作为破解声明的主体。炫美的机械躯体配上数码味十足的芯片音乐，“炫”耀的主题算是表达得淋漓尽致

当然，破解组永远不会放弃创新，曾有一些程序员对赛博朋克风格的图片和芯片音乐感到了厌倦，于是他们不再设计类似风格的安装界面，转而向《南方公园》这样的卡通题材上寻找灵感。1998年，《FIFA98——世界杯之路》的破解版就采用了“南方公园+说唱音乐”的安装界面，EA高层的资本家老爷们如果亲眼目睹了那个，鼻子肯定会被气歪。那个年代，《雷曼》和其它一些知名游戏的破解版本也分别采用了卡通、说唱、朋克等不同于传统破解声明风格的安装界面。除了自制的安装程序之外，有爱的破解组还将他们的CD-KEY生成器加以美化。尽最大的努力表现自己，顺便驱赶玩家在等待游戏安装过程中的无聊——特别值得一提的是：MYTH自制的安装界面甚至有某个版本曾经提供过俄罗斯方块游戏……这些简直就像是在高调地向班级里心仪的女同学献殷勤。如果这些小组的破解行为没有间接导致你的游戏公司进账金额少了几十万、几百万美元，你很可能会喜欢上那些年轻人的。



MYTH小组的自制安装界面，集安装、音乐欣赏、查看.nfo功能于一体



图中的蛋头先生——这个你可能会觉得很可爱，但一度让游戏公司恨得牙痒痒的卡通形象曾在Razor1911的多个破解声明中登场

在阴影中绽放光芒的工艺品

无论是以何种形式出现，一份破解声明一定要够酷才行，否则就失去了存在的意义——在每个软件中附上一张内容苍白的readme.txt的行为，就如同如在每个人的软盘标签上签上自己的名字一样无聊。“炫耀”永远是是破解声明最重要的用途，没有之一。

破解声明就是为了“宣传”的功能才来到这个世界上的，但考虑到实际的情形，一个破解声明的“炫耀”成分已经远远高于“宣传”了——尤其是从动画版破解声明诞生开始。也许一部分玩家能看到并记住破解小组大大的Logo，还可能会赞美为动画作者对声光效果的精彩运用。但无论那些破解组成员的名字是由多么炫目的字符组成，也难免会像“制作人名单”中那些以最枯燥的方式罗列并滚动的字母一样被人遗忘，当我们这些玩家和那些破解者共同随着时光的流逝而垂垂老矣，也许并不会回忆起那些炫目的字符曾像有生命一样在我们的屏幕上跳动过。

游戏厅里那些略微鼓起、带着细密扫描线的荧光屏上闪烁着打破分数纪录者的名字……那些刺眼的分数和名字曾无数次地出现在玩家的梦境里，我们知道这些短暂的记忆迟早会被擦去，或是被新的名字和更高的分数所取代，打破纪录的坏小子们迟早会走出学堂，走向社会，去建立自己的事业。游戏软件的破解行为从最初的好奇和对技术的尝试开始，发展到纯粹与商业行为对抗，再堕落到与商业行为妥协共存，正如同一个少年由初生牛犊到世故老成的发展过程。这样的过程在现实中随着一代又一代少年的成长而不断重复，一代又一代的电脑技术爱好者因心智的成熟或生活的需要而退出或淡出了破解组，同时一代又一代的踌躇满志的少年在摩拳擦掌，跃跃欲试。迫切期望看到自己的名字出现在曾经向往的Logo下，伴随着成长，年幼时的梦想变成现实，伴随着成长，少年又从梦想回归现实，破解组成员亲手打造的工艺品随着一代又一代少年的成长而变化更迭着，就如同每个人的硬盘中的数据一样被反复覆盖着，也许会有那么一天，所有人都忘掉了这些曾经炫目的工艺品的存在，但这些充满人情味儿和我们生活的时代中年轻人特有的气息的工艺品仍然会不依附于任何人的记忆，静静地躺在被历史尘封的角落里。



破解组的Logo，就像赛博朋克故事中那些高耸入乌云的霓虹一样高高在上，受到众人的膜拜——和憎恨

MYTH



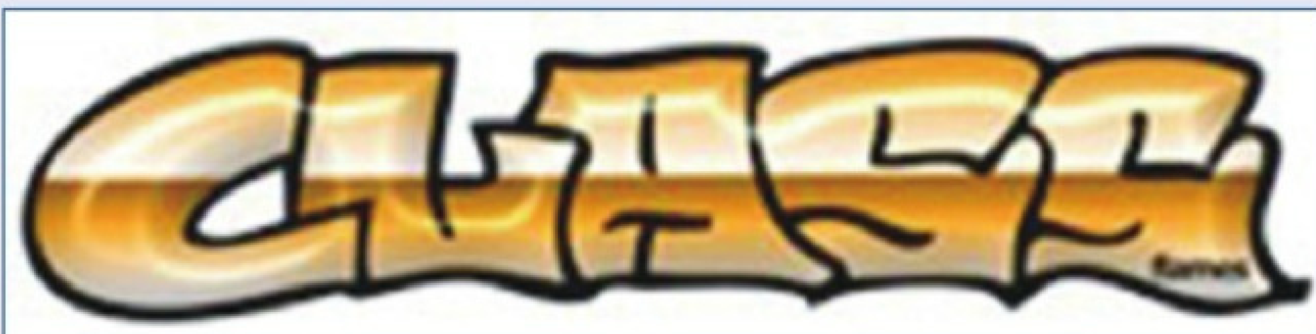
MYTH成立于2000年2月，由ORiGIN和PARADIGM两个组织合并组成的。他们专注于破解和制作“硬盘版”PC游戏。在著名的《帝国时代2》硬盘版中，他们甚至将游戏的开场动画换成了自己的Logo——从黑暗中浮现的“MYTH”字样。同样的宣传方式可以在《英雄无敌3》和《玩具兵大战》系列游戏的一些硬盘版中看到。除了破解和发布硬盘版PC游戏，MYTH也会发布一些游戏作弊器，并且负责游戏升级补丁的破解。

2005年6月29日，在美国联邦调查局代号为“倒闭行动”的国际反盗版行动中，MYTH和其他一些破解组织成为首要打击目标。在该行动中，MYTH分布于10个国家的相关网站服务器中有8个以上遭到关闭，120名人员受到调查。MYTH从此停止了活动，并在2005年10月发布了一个.nfo宣布他们将进入“冬眠”状态。

2000年到2004年期间，几乎所有的硬盘版游戏几乎都出自MYTH及其竞争对手CLASS之手。

CLASS

1997年1月8日，CLASS从关闭的Prestige小组中涅槃而生，并迅速成为硬盘版PC游戏破解和发布的主宰。《雷神之锤2》和《模拟人生》等知名作品都没能在他们手中逃过一劫。他们曾在一个月内剥制出30个PC游戏的硬盘版，这一“成就”至今无人能及。在剥制硬盘版的破解活动中，几乎没有人能和CLASS小组竞争。



CLASS小组于2004年关闭。引用他们在告别.nfo中的留言：“……我们并非被竞争者击败，关闭的原因是我们自己。7年中世事变迁，大家都在成长，不少人离开了我们。我们曾以剥制硬盘版游戏为乐趣，这就像是一门艺术，但是毕竟这不是未来的趋势……游戏结束了。”

CLASS小组在几年间共破解并发布了1234部PC游戏。

DEViANCE

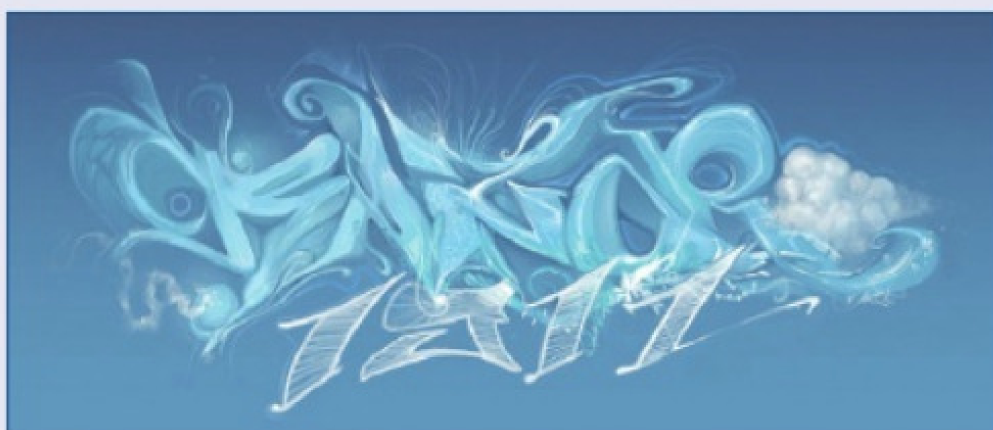


DEViANCE成立于1999年1月1日,前身是DVNiSO小组。他们在网上专门发布破解的完整版PC游戏。组织的成立者是CyberNaj，直至关闭前夕共有13位在岗成员。DEViANCE以破解和发布流行软件和游戏而闻名，《使命召唤》《雷神之锤》和《虚幻》系列中的热门作品都曾“难逃魔掌”。2004年他们所发布的主视角射击游戏《虚幻2004》甚至比官方正式发布提前了24小时。与其他游戏破解组一样，DEViANCE同时也发布游戏作弊器、注册机等相关附属产品。

2006年圣诞节，DEViANCE决定停止所有活动。引用DEViANCE官方的说明“……太多人只说大话而不做实事，我们只能出此下策来保卫我们的名声和过去取得的成就……”

DEViANCE于2006年底停止活动。有传言说小组改名为HATRED并活动了一段时间，但维基百科的相关条目中有一段情绪激动的留言声称HATRED组织与DEViANCE没有任何关系。

Razor1911



1985年10月，Razor1911成立于挪威，数字“1911”可以在十六进制中被转换成“777”，初衷是用于讽刺当时其他破解者频繁使用的数字“666”。

90年代初，Razor1911开始尝试对IBM PC游戏进行破解，并从此进入了最繁盛的时代。大量的破解游戏和有着较高欣赏价值的破解声明就诞生于他们手中。

从1992年开始，光盘游戏开始在市场上兴盛起来，Razor1911也开始着手光盘游戏的剥制破解，这让他们与其它破解组，如Fairlight、The Dream Team等产生了激烈的竞争。同一时期，Razor1911开始从世界各地的其他破解组中招收新成员。

从1995年开始，光盘基本取代了软盘成为了游戏的主要载体，此时Razor1911兵强马壮，尽管不是第一个从光盘中剥制硬盘版游戏的破解组，但它绝对是95-96年中最出色的硬盘版制作小组。

在20世纪90年代的最后几年中，Razor1911不再剥制硬盘版，而是破解和发布完整版游戏的ISO。其内部领导权的争夺降低了他们的工作效率，直到被一位老成员重新领导起来才步入正轨。2001年，正当他们重新进入高产期的时候，美国海关组织了“西印度海盗”国际反盗版行动，Razor1911的重要成员被捕并被判处18个月监禁，小组宣布关闭。2006年，Razor1911再次出山，并活跃至今。

Skid Row



1990年成立的的Skid Row小组曾经被认为是最有实力的Amiga平台破解组，他们曾经主宰了Amiga平台游戏的破解。由于PC游戏的兴起，该组织的部分成员开始与The Dream Team合作。不幸的是，Skid Row在着手开始PC游戏破解之前就已经濒临倒闭了。这种局面维持一直到1992年，Skid Row最终关闭。

于2007年复出的Skid Row重新开始对PC游戏进行破解。小到《粘粘世界》，大到《巫师》加强版，数量众多的新近作品在他们手中都没有幸免。在最近的《使命召唤——现代战争2》的破解竞争中，虽然Razor1911率先发布了可玩的版本，但由于必须使用Steam平台账号，所以称不上完美破解。Skid Row则在几小时后推出不需要Steam账号的傻瓜版，似乎带回一种当年破解竞争的味道。

The Dream Team



The Dream Team在1989年成立于瑞典，前身是Kaos小组。他们最初并不从事游戏破解活动，而是专门制作用于欣赏的破解声明和演示动画。直到1990年，The Dream Team的领导人Hardcore受到The Humble Guys破解组的影响开始组织PC游戏的破解工作，并与其他破解组合作，比如擅长Amiga游戏破解、对PC平台跃跃欲试的Skid Row小组。但是在这段时间中，他们并没有多少成功的破解。

1992年，The Dream Team开始发布一些成功的破解，在圈儿内的名声也建立起来。到了1992年底，他们已经成为

与Razor1911和Fairlight齐名的破解小组。著名的即时战略游戏《沙丘II 》即是由The Dream Team破解并发布的。

1994年，The Dream Team的领导人Hardcore关闭了破解组。至于关闭小组的原因，引用他的原话来解释："我想开始真正的生活，找一份好工作。我曾经很出名，但是当我走在街上的时候没有人能认出我。我们已经成为破解界的No.1了，已经没有必要继续为之努力了。"这可能是这个圈子里最直接、最现实，甚至最残酷的告别声明了吧。

Fairlight



Fairlight小组成立于1987年的瑞典，最初致力于C64平台游戏的破解，但很快就将"黑手"伸到了Amiga和PC平台。

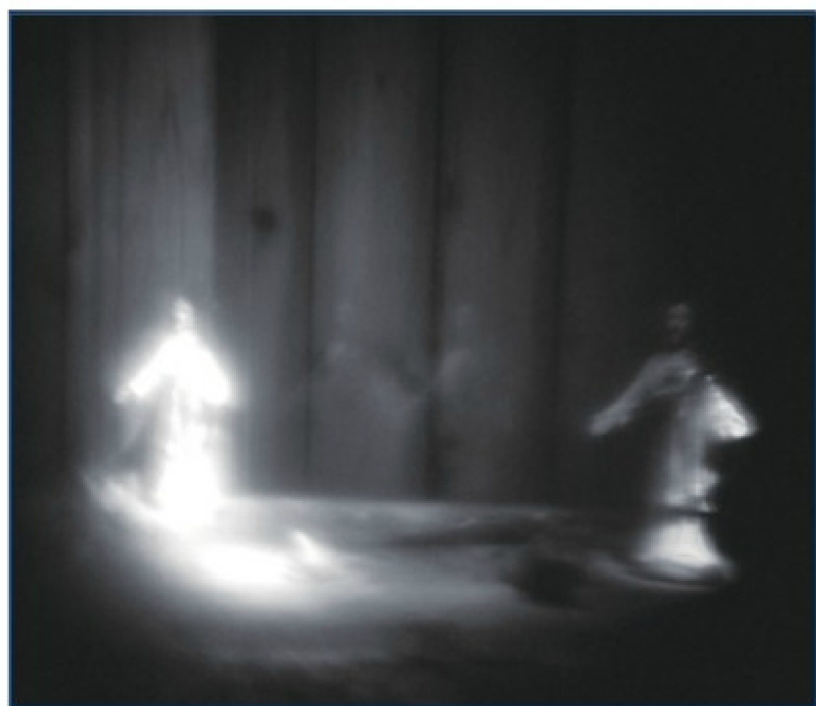
1991年2月8日，Fairlight发布了他们第一部PC平台上的破解游戏。之后领导人Strider与一个名叫"美国软件联合会"（这名字够讽刺，而且首字母缩写正好是"USA"）的小组展开合作，并取得了一些成功，Fairlight在圈儿内也不再陌生。直到1992年，他们的联盟中有两名重要成员被美国当局逮捕，这直接导致了联盟内不少成员的离开和USA的倒闭。但是Fairlight小组反而吸收了USA中乐意继续破解的成员，并且开始在PC游戏破解中成为主要力量之一。

1993年，Fairlight欧洲部还在对即将作古的Amiga平台痴心不忘，与此同时Fairlight美国部则继续吸收新成员并在PC平台上下功夫。戏剧性的是不久之后大批美国部的成员离开了小组，Fairlight欧洲部只好勉强维持着这个名字的存在，但也仅仅维持到1994年。Fairlight这个名字从此在PC破解圈儿内消失，在C64和Amiga领域中还能看见他们的活动。

1998年，Fairlight再次进行PC游戏破解活动。他们"明智地"选择了破解ISO完全版，而不参与竞争更为激烈的硬盘版剥制。Fairlight是第一个专门破解ISO完全版游戏的小组，随着完全版破解游戏的流行，他们在接下来的5年中成为圈内最出名的小组之一，《铁血联盟》《冰风谷》《光晕》这些知名系列中的作品都曾遭到他们的破解。

2004年4月末，美国联邦调查局发起了"快网"国际反盗版行动。Fairlight在英国、欧洲大陆、新加坡以及美国的主要成员被捕或被起诉。几周之后，Fairlight宣布关闭。尽管如此，Fairlight在"快网行动"之后仍然发布了几个破解游戏，但被捕或吃了官司的成员都希望小组保持低调，暂时停止自己的工作。

2006年，Fairlight重出江湖，并活动至今。其前领袖Strider的真实身份于2008年被公布并证实：一位名叫Tony Krvaric的瑞典人，于1992年来到美国，现任美国圣迭戈共和党主席。



美国发起的国际反盗版行动

虽然有很多破解组织形成于欧洲，但是出于种种原因，美国都成了他们的第二基地或者干脆成了主基地——尽管美国是一个对盗版犯罪的判处法律法规很严的国家。

美国联邦调查局和警察机构是美国打击有组织盗版犯罪的主要机构。在美国，音像领域的盗版是主要打击目标，其次才是电脑软件盗版，而针对软件破解组织这一比盗版制作窝点更加隐秘的团体的行动就更少了。下文所介绍的是三次对各个游戏软件破解团体影响较大的反盗版行动。

"西印度海盗行动"

"西印度海盗行动"是由美国海关组织的国际反盗版行动。在行动中，20个国家内62名涉嫌软件破解及印制盗版的人员遭到调查或逮捕。

2001年12月1日，美国海关的执法人员搜查了位于本土的麻省理工大学、加利福尼亚大学、俄勒冈大学、杜克大学等多所高校的学生宿舍和机房，同时也搜查了一些软件公司。加拿大、英国、澳大利亚、芬兰、挪威以及瑞典等国的相关执法部门也对其国内的高校和软件公司进行了多次搜查。

本次行动共进行了70次搜查和突击。130台计算机在行动中被扣押，5人被捕。一家名为DrinkOrDie的网站因提供免费下载当日被关闭。

"快网行动"

"快网行动"是由美国联邦调查局、美国律政司、美国刑事庭等4个部门组织的大型国际反盗版行动。在行动中，共有11个国家的高校、软件公司以及盗版制作窝点遭到搜查和突击。

2004年4月22日，"快网行动"的执法人员搜查了比利时、丹麦、法国、德国、匈牙利、以色列、荷兰、瑞典、新加坡、英国以及美国本土27个州的部分区域。各个软件游戏破解组织是行动的重点打击对象，另有两个MP3剥制团体遭到了调查。

本次行动共进行了120次搜查和突击。初步审讯之后，涉嫌从事软件游戏破解和盗版制作的100人中有47人被定罪。

"倒闭行动"

"倒闭行动"是由美国联邦调查局组织的国际反盗版行动。在行动中，共有11个国家的盗版制作窝点遭到突击。

2005年6月29日，美国联邦调查局本土及海外探员在包括美国本土在内的11个国家中针对盗版音像制品制作窝点进行突击，并间接地阻止了软件游戏破解组织、MP3剥制团体的违法行为。

本次行动共进行了60多次搜查和突击。120台计算机被扣押，大量盗版CD和DVD被销毁。大量的从事盗版活动所用到的数码相机、手机、调制解调器等工具被没收。经过初步审讯之后，共有40人被定罪。

影

这本杂志所扮演的角色并不是高高在上的审判者，所以我们不会吹响号角，宣告谁能上天堂谁该下地狱之类的消息。每个人心中关于是非善恶的标尺都不相同，我们可以就破解行为是善是恶、破解组织是正是邪这种问题进行探讨，甚至是争吵，但“回答”这种问题——给出一个权威的答案这种事，我们是做不到的。

你知道，在很久很久以前，“破解”和“盗版”甚至曾经是完全不沾边的两码事，那时候比尔·盖茨除了哈佛大学肄业生之外还没有其他的身份，那时候计算机基本上只能作为军事科研工具，那时候的“个人电脑”对于绝大多数人而言就像如今北京三环里的房子一样遥不可及，当然，后来一切都发生了改变，个人电脑革命开始了，比尔·盖茨通过软件的“私有化”“出售授权”积累了巨额财富，并由此确立了软件行业的新规则——是的，新的规则，但新规则确立之前的传统又是什么呢？答案就是“自由拷贝”和“源代码公开”，无论是作为盖茨成功道路起点的BASIC，还是为人类的互联网奠定基础的众多关键技术，都是因自由拷贝和信息共享的传统才得以流行的，而没有当初的流行就不可能有后来的成功。但传统在新的规则面前是无力的——不再有自由的拷贝了，所有未购买授权的拷贝行为都成为了违法的“盗窃”，而“盗版”（Pirate）则被法律明令禁止。

于是，一夜之间，曾经光明正大的“自由拷贝”就再也见不得光了，但也就是在这一夜，破解组织诞生了——不打算因为新的规则而改变传统的电脑爱好者们熟练运用各自的技术解除软件厂商们对软件的拷贝、安装、运行施加的种种限制。赢利？最初的破解组织就是为了抵制赢利而生的，叛逆和固执是破解行为的全部动力，锻炼技术、交流技术、炫耀技术，这就构成了破解行为的全部。新的规则自以为推翻了传统，破解组织则为了捍卫传统而向新的规则宣战——破解组织称自己为WareZ，Ware代表破解软件，而Z则是Zero的缩写——“0day”一词就是这么来的，它意味着在“正版”发布的当天就完成破解。

“你可以通过法律战胜我，我也可以通过技术战胜你”。在相当长的一段时间内，破解只是掌握同样技术的一群程序员与另一群程序员的战争方式，0day不是一个服务于盗版光盘商的邪恶破解组织，它只是一群崇尚自由共享的程序员们彼此交流破解成果的平台罢了。成为0day组织的成员意味着程序技术过硬、无私、有奉献精神、有责任感——当然，这并不意味着无懈可击，因为他们所干的是与整个商业社会对抗的违法的事。



Skid Row所破解的《龙世纪——起源》游戏文件中附带的破解声明中包括了这样一条“招聘启事”：我们这么做纯粹是为了找乐子，并不是通过这种爱好赚钱。如果你认为自己可以为这一事业做出贡献，不要犹豫，请立刻联系我们——我们的口号是“寻找双倍的乐趣，制造双倍的麻烦”。希望他们足够诚实

但正如我们在这些年来所亲眼目睹的那样，一切又发生了改变：就像盖茨敏锐地察觉到个人电脑革命会为软件行业带来难以估量的发展前景那样，有人以同样敏锐的嗅觉意识到盗版能够为非法生产、销售光盘带来数额巨大的暴利。

Razor 1911 Since 1985

SUPPORT THE COMPANIES THAT PRODUCE QUALITY SOFTWARE!
IF YOU ENJOYED THIS PRODUCT, BUY IT! SOFTWARE AUTHORS DESERVE SUPPORT!!

Razor1911小组通常会以这段话作为破解声明的结尾：“请支持制作优秀软件的公司！如果你喜欢这部游戏，请购买正版，软件开发者应该得到这样的待遇！”这与网上常见的近乎调侃的“……请于24小时内删除……”有着本质上的不同，这一声明发自内心地表达了他们自己作为程序员对其它同行的支持

0day的堕落是意料之中的事，但作为一个以信息共享为宗旨的平台，它的堕落并非源于自由共享的原则：就算是完全不考虑赢利、维持现状，盗版光盘商还是会下载并刻盘出售。当然，从收了盗版光盘商的钱并为其提供优先下载权限的那一刻开始，0day就彻底变质了。0day组织内部的“行规”曾经是这样的：如果某小组成员上传的破解游戏已经被人抢先上传过，那么上传完毕时间靠后的文件将被删除，如果某小组抢先上传的破解版本不如后上传的版本完美，那么不完美的版本将被删除——在沾染铜臭之前，这只是来自各个破解小组的一群争强好胜的年轻人为了让自己卓越的技术实力在全世界的同行面前得到证明而进行的竞争，而在这对盗版光盘商开放特权后，这种竞争就沦为了“争夺赏金”——“破解组织”一旦开始通过“盗版”来“赢利”，就与最初WareZ最初的原则背道而驰了。

我知道对于相当一部分玩家而言，从事游戏破解工作的那些破解小组都是些“做好事不求回报”的活雷锋——带着这样的想象，可能会在生活中多一份美好的体验，对未来也会多一份美好的憧憬，在与他人相处时可能还会多一份信任与期待——但是，请与这样的幻想挥手告别吧，现实是：这已经不是和邻居拿着一摞3.5英寸软盘互拷游戏的年代了，破解小组里已经不再有单纯只为了满腔的热情或表现的欲望而埋头苦干的傻孩子了，如今的0day已不再是对抗商业的破解组织，而是完全与商业融为一体，让众多野心家在法律的阴影下争名逐利的名利场。类似“破解小组”的称呼和类似破解声明的东西也就曾以盗版光盘的形式出现在我们的身边——1998年开始制作“藏经阁”系列的“gamez88小组”，1999年出现的“诚信小组”、2000年出现的“腾龙小组”、2001年出现的“风暴小组”……这样的组织至今仍然层出不穷，但事实上，国内始终没有出现过任何具有破解能力的盗版组织，那些在盗版光盘封面上自称为“某某小组”的组织，所做的事情不过是下载游戏并刻盘出售罢了。

尽管干的都是见不得光的事，这些盗版组织之间的竞争却非常激烈，竞争手段也是无所不用其极——重金购买0day高权限下载账号争取第一时间获得破解文件、盗版其他盗版组织品牌的盗版光盘、最后甚至发展到盗版组织开始在自己的光盘中加载加密程序以防止其他盗版组织的盗用，有多少人见过那个令人哭笑不得的“请去退盘，你购买的不是gamez88的光盘”的警告窗口？那个年代盗版商保护自己利益的意识可真是令人泪流满面。

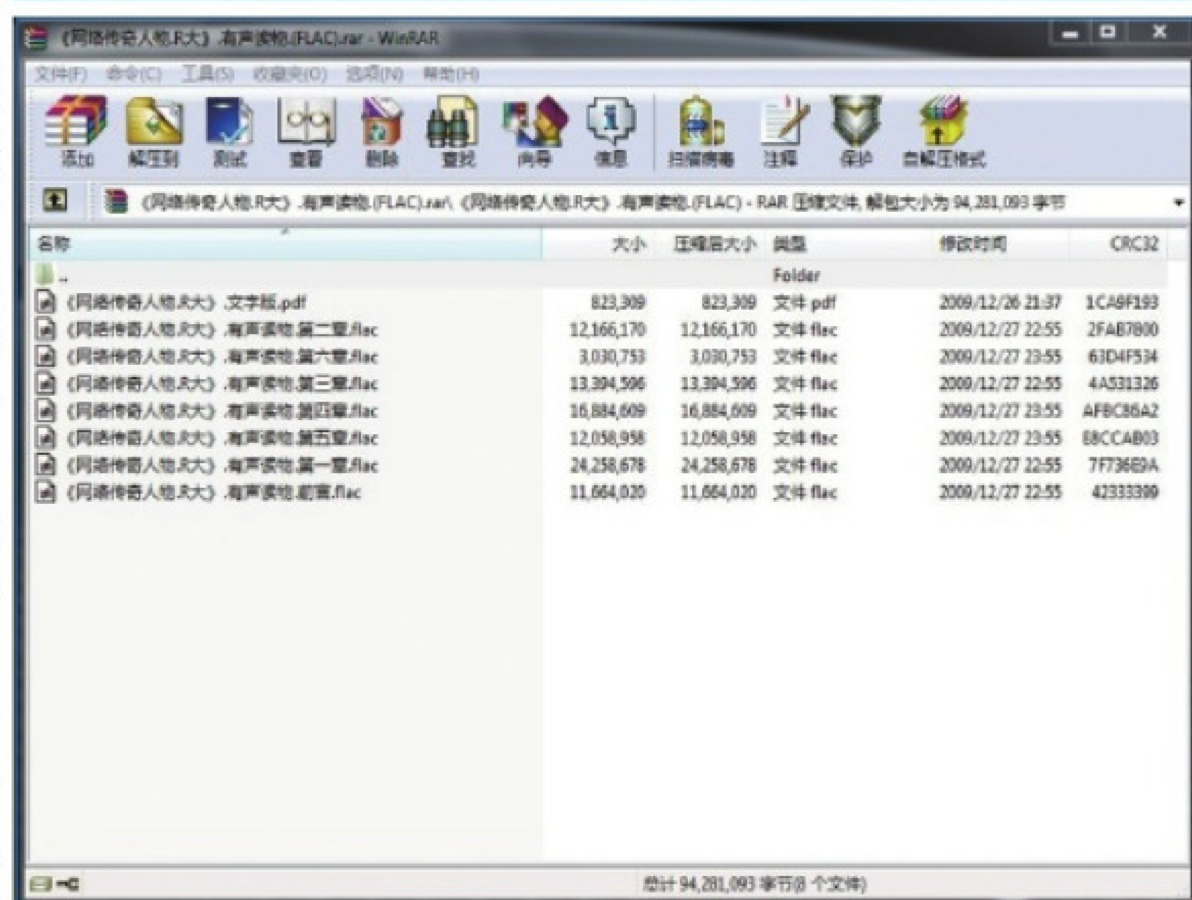
可能有人会说“我们应当感谢这些盗版组织，如果没有他们，童年的游戏世界就不会那么精彩……”喂，玩家应当感谢吗？感谢这些出卖他人劳动成果为自己牟利的盗版组织？感谢这些背叛了WareZ组织“不盈利”原则，将前辈们自由共享的理想与抗争商业化的执着抛在脑后，把开发者汗水与智慧的结晶换成自己的囊中之物的无耻之徒？盗版给游戏业带来了深重的灾难，但并没有毁掉游戏业——尽管如此，它却把破解组织完全摧毁了。如今哪儿还有无私奉献的0day成员？剩下的不过是为了赚几个零花钱而打工的家伙和靠出售破解游戏下载基地账号而获取暴利的家伙罢了。最初的那些凭着满腔热血倡导WareZ和0day精神的前辈们看到如今的破解组织的惨状不知会有怎样的感想——警察没有摧毁他们，法院没有摧毁他们、监狱也没有摧毁他们，他们最终被自己曾经从原则上抵制的金钱侵蚀得连渣都不剩。

在围绕着腐坏变质的破解组织所展开的盗版行业中，还在发生着更糟糕的事。随着互联网技术的发展和带宽的增加，玩家对于游戏光盘的依赖已经远远不如几年前那么强烈，越来越多的人选择通过下载获得破解版的游戏，而一部分盗版组织则顺应这一潮流改变了赢利模式——在发布的下载文件压缩包中添加广告页面、修改游戏安装程序集成流氓插件、强制修改浏览器主页骗取点击等等手段层出不穷——这还只是问题的现象，透过这一现象，我们能够看到的是这样的情景：国外一线破解组织破解游戏并抢先发布于0day平台，通过破解版游戏文件的第一批下载者——花钱购买高权限下载账号的盗版组织所支付的账户租金获利，第一批下载到破解版游戏的盗版组织则通过抢先发布下载所获得的大量网站点击和广告收入赚取可观的利润，同时，山寨“破解”小组——一群几乎没掌握任何破解技术的废柴，通过修改安装程序、重新打包并发布修改过的文件压缩包，通过用户在完全不知情或无可奈何的情况下被修改浏览器主页、强制弹出广告页面或强制安装流氓插件来赚钱。更可笑——也许应该是更可悲的是：两家对立的盗版组织甚至曾做过在发布的破解版游戏的安装程序中做手脚，通过修改host文件的方式来屏蔽对方论坛这种事……

在这样的处境中，玩家还应当怀着一颗“感恩的心”吗？玩家应该感谢谁呢？谁有资格得到玩家的感谢呢？要通过多么强势的心理暗示，才能说服玩家去感谢一群通过出卖原作者的劳动而获利的人、去感谢一群通过出卖其他人所出卖的原作者的劳动而获利的人、去感谢一群通过出卖其他人出卖过的原作者的劳动而获利的人（这不是绕口令）……而游戏的原作者们，则无法在这个规模庞大、利润丰厚的利益链条中通过自己被破解、被出售的劳动成果获得一分钱。

在这篇专题撰写过程中，我们在国内eMule（电驴）资源共享网站之一VeryCD上看到了名为“《网络传奇人物：R大》”“《数字乌托邦世界的英雄》”“《网络传奇人物.R大》(有声读物)”的热门资源以及相关的评论内容，





《数字乌托邦世界的英雄》电子书封面和“《网络传奇人物.R大》(有声读物)”的内容。数年前从0day平台购买现成的破解资源、原封不动地刻成光盘出售给玩家的，就是卖光盘的奸商；而如今通过同样的途径下载同样的资源、夹带私货后供玩家下载，靠强制弹出广告窗口从广告商处获取成本和利润的盗版组织的领导人就如此廉价而冠冕堂皇地被包装成了“英雄”和“传奇”

这位被VeryCD“铸就”为“传奇”和“英雄”的“R大”所使用的网络ID是renchongyi，是VeryCD上热门的硬盘版游戏资源发布小组“RAS”的领导人。和中国的其他的盗版组织一样，RAS小组并不是游戏的破解组织，该小组所做的就是从0day下载破解版游戏并重新打包发布，经过该小组压缩的硬盘版游戏在安装——解压缩过程完成后，会强制打开该小组论坛页面并弹出广告窗口——好吧，至少还没有修改浏览器主页或强制安装流氓插件。就是这样一个靠发布国外一线破解组织破解过的游戏获利的盗版组织，在VeryCD上受到了用户的广泛赞誉——赞誉一词甚至都显得过于保守了，从哪些电子书和有声读物的受欢迎程度来看，已经可以说renchongyi及RAS小组在VeryCD上所获得的已经是赞美、歌颂甚至是个人崇拜了——从事盗版游戏发布、从中夹带私货并赚取利润的人，就足以成为网络传奇人物和数字乌托邦世界中的英雄？这样的“数字乌托邦”恐怕要比噩梦还疯狂吧？

这本杂志所扮演的角色并不是

batevil 2009/12/29 132楼 举报
有没有连续剧版的呢~~R大。其实我很想和你说说话。
虽然感觉你是神一样的存在，但是本质上我们都是物质的人，都是一样的，只是你做了神做的事情，我们做了人做的事情。
支持 [+4] 反对 [0] [回复]

yysr1943 2009/12/30 1142楼 举报
互联网时代最伟大的共产主义战士，正版奸商永远的噩梦，所有平民玩家心中的英雄，renchongyi，向你致敬！
支持 [+1] 反对 [0] [回复]

骑驴小霸王 2009/12/30 1206楼
R大所代表的自由分享精神，纯粹追求助人为乐的风节
正是现实世界中，日益难以见到的国人最可贵的品质之一
支持 [+3] 反对 [-1] [回复]

suikamoon 2009/12/30 1179楼 举报
看到这贴 我知道 我不能再继续潜水了.....
R大就像精神领袖...在VC上带领着我们共分享
R大已经不能称之为英雄..
什么事领袖?
每个领袖都凝聚了民族(网民.驴友等等)的理念和梦想，使得大批军队(网民.驴友)愿意追随他。伟大的领袖们的功绩和成就带给人们的利益，已经远超过他们的成就本身(这点毋庸置疑.R大带给我们的.付出的.没人可以否认)。在战场上，这些领袖能够鼓舞其军队克服恐惧，并且完成不可能的目标(不用说了..和谐..我们不怕)。在文明社会中，能够将各种不同的目标和意见凝聚成一个有力的、统一的焦点(最终目标)。一旦组织成功(RAS)，这些社会实体就能够推动其社会(广大网友,驴友自发..或个人)持续朝着他们所期盼的光明远景前进(引用的..大家可以BAIDU)
VC上也有很多无私奉献的英雄们.....他们的精神值得我们尊敬....他们都是不计回报的人..为的或许只是简简单单.诚诚恳恳的2个字 谢谢...就能给他们无限的动力..还有那些默默分享的人..众人拾柴火焰高...我只是其中的一员..能做到的也就是燃烧自己..

最后,我只有一句话...
在我心中.
R大 就是VC的传奇.VC的灵魂!!!!!!!!

再次真诚的感谢所有分享...与..默默分享的.....说的不好..却发自内心
支持 [+2] 反对 [0] [回复]

这些陷入集体狂热和个人崇拜情绪中的VeryCD用户眼中的“互联网共享精神”就是建立小广告上的伪劣产品吗?

高高在上的审判者，我并不是试图在公布谁的什么罪证，我只希望玩家们能够擦亮眼睛，能够看清楚自己所处的环境、明白自己所面对的是已经堕落到何种程度的盗版组织：最初为WareZ赋予灵魂的共享精神早已被商业社会的噩梦吞噬并咀嚼干净了，如今与盗版组织完全一体化的破解组织只不过是背叛了当年电脑爱好者们理想的投机者罢了，通过互联网广泛传播的破解软件不过是不需要用户支付费用的另一种商品罢了——但是，谁能肯定用户们没有为此付出任何金钱之外的昂贵代价？那些游戏软件的编写者们，这个时代的电子游戏领域的艺术家们，为了表达对游戏的爱，或仅仅为了一份薪水而支付体力与青春上班族们，他们创造出的剩余价值远远超出了任何人的想象——就连马克思笔下以残酷剥削为行为原则的资本家们也难以估计这些剩余价值到底是多少，但劳动者从自己所创造的这些价值中仍然一无所获，因为另一群从事盗版行业的“海盗”，一直在通过破解和传播瓜分着他们的劳动成果。这些从未在圣诞夜得到玩家寄来的贺卡的劳动者，在这个年代仍然无法因他们所创作出的游戏而得到玩家的感激——玩家甚至会对那些出卖他们的劳动成果的家伙表示感谢，而在提到他们的时候，只会用一句“那些卖正版牟取暴利的奸商”草草带过。

破解与盗版，这些诞生并成长与于社会阴暗面的行业，无论在最初曾经被赋予怎样高尚的灵魂或怎样高贵的精神，终究还是难免因人性中的丑恶而堕落。我写这些并不是为了占领制高点，高呼“不要再购买、下载盗版游戏了！”“不要再支持破解组织了！”因为我明白，每个玩家都向往着高尚的灵魂，憧憬着高贵的精神，让玩家玩到游戏就像让饥饿的人吃饱饭一样天经地义——但是，玩家们有必要对这个时代中一切由阴暗面滑向无底深渊的事物保持警惕，在接触时保持清醒，随时随地都能明白自己所做的对自己而言意味着什么，对自己所处的环境又意味着什么——如果这是个美好的年代，那么我们没道理去破坏它的美好，如果这是个糟糕的年代，我们也没道理因为自己的缘故而让它变得更糟。P

我要支持RAS小组
RAS硬盘版制作小组致力于最新ODAY游戏的压制发布 我们将不断提高压缩绿化品质，提高服务器上传带宽 为了满足BT和电驴的发布需求，我们租了两台服务器 为了最快获得ODAY游戏，我们还购买了国外FTP帐号以上等等开销和负担越发沉重......
如果您想帮助RAS小组坚持下去 只需到RAS论坛点广告：
点此进入RAS论坛（网页上方有广告可点）
小提示：点击广告后弹出网页，请在其中多逛逛，装作你是因为感兴趣才点广告，这样我们的收益会更多
谢谢你的慷慨相助！

弹出这个窗口的进程名为“RAS.exe”。我不知道国外的一线破解小组在看到国内的盗版发布组织利用他们的破解资源如此牟利的时候会有怎样的感想，这样的行径与Razor1911在破解声明结尾处注明的“请购买正版，软件开发者应该得到这样的待遇！”相比简直毫无尊严可言

你还记得吗?

2002年3月，《大众游戏》在《2001年盗版产业年度报告》专题中写道：我们假设目前在大陆所有的盗版现象都不存在，而所有购买盗版的游戏玩家中有65%购买正版软件，2001年度中国游戏业销售总额利润将超过441 889 500元，市场销售总额将超过220亿人民币。

本世纪初，在广东潮汕地区，曾经流行过一句顺口溜“嫁女要嫁卖碟郎，一生财富用不完”。

截止2001年底，中国大陆地区《暗黑破坏神II——毁灭之王》的光盘版盗版数量约为5 642 000张，而NPD INTELECT的统计数据表明，2001年全年《暗黑破坏神II——毁灭之王》的所有语言版本在世界范围内的销售量约为2 323 000套，换言之，中国大陆地区购买这款游戏的盗版是整个世界正版用户数量的2倍以上。《暗黑破坏神II——毁灭之王》的光盘版盗版约可为国内盗版产业带来6 770 400元人民币的利润。同年，国产游戏《新剑侠情缘》盗版销量为93万份，《新武林群侠传》销量为62万份，《新仙剑奇侠传》销量为42万份，《傲世三国——三分天下》销量为18.6万份。

这些年来，共同见证了国内游戏产业发展的我们都明白：整个盗版行业获取的暴利没有一分一毫用于游戏产业的建设，我们所付出的代价是：单机游戏产业几乎被破坏殆尽，无论是原创还是代理的规模一直在逐年缩水。

■策划 本刊编辑部

永不消逝的枪声
——《反恐精英》10周年迟来的纪念

关键词：记忆

还记得那个“最好的年代”吗？那时我们还在作业与考试的压力下艰难地喘息着，只有在下周一没安排考试的情况下才能趁周末长出一口气，睡前的枕边故事换成了数学和物理公式，早饭除了牛奶和面包外还要消化不少英语单词……在同一个年代里，我们和身边的同学、朋友们，还几乎能够在每周的理所应当地用于生产幸福感的时间段，坐在电脑游戏厅或网吧的电脑前，在夹杂着枪声与爆炸声的大呼小叫中痛痛快快地打一场《反恐精英》。

还记得躲在人质身后，乘地势之便将畏畏缩缩不敢开枪的敌人打翻在地，听着对手高呼“耍赖”时的那种喜悦感么？

还记得在爆破点守着已经启动定时装置的C4炸弹，坚持到倒计时的最后一秒，看着对手与自己一同被爆炸的冲击波掀翻时的那种成就感么？



你我都曾体验过浴血奋战，艰难突破恐怖分子的防守，却在即将解除定时炸弹的前一秒，因受到偷袭而前功尽弃的无奈


你我都曾体验过与敌人近在咫尺，却因为一堵看不透的屏障而无法看到对方，伴随着对手清晰的脚步声而心跳加速的紧张



你我都曾体验过利用对地形的把握，绕开狙击手的视野范围，悄悄潜行到对手身后，将浑然不觉大难临头的敌人一击毙命的快感


你我都曾体验过与队友肩并肩、背靠背时的安全感，体验过甘愿将自己视野的盲区完全托付给战友的信任感，体验过为了掩护朋友不惜牺牲自己的战场上的友谊

还记得面对着敌人的重重包围，通过与队友的默契配合，终于化险为夷、突出重围，由此得到的那种“生死之交”般的友谊么？

还记得在恐怖分子安放炸弹的地方苦苦寻觅，却迟迟没发现对手利用BUG“埋”进箱子夹缝中导致肉眼看不到的炸弹，听着炸弹倒计时的“滴滴”声越响越急的那种焦躁么？

还记得自习课时画在练习本上的“战术配合地图”和递给“战友”们的小纸条么？

……

那是最好的年代，那个年代充溢着后无来者的无穷欲望，但同时也拥有前无古人的强烈满足感。我们会在那个年代的很多梦中渴望获得比游戏世界中更虚幻的胜利，会在每一场战斗的短短几分钟内盼望着自己能够创造传奇。在那个年代之后，我们再也不能通过点击鼠标开枪的动作得到如此强烈的快感，我们再也不能通过如此短暂的游戏过程获得过如此真挚的友情，我们再也不能以如此低廉的成本获得过如此超值的游戏体验。《反恐精英》——“CS”是儿时的奇迹，令人值得为见证并经历过它的黄金年



有多少玩家在第一次接触CS时，就在朋友的推荐下接触到了这把枪？又有多少玩家是因对这把枪的身份感到好奇而去主动学习热兵器知识？



有多少曾经对现代军事知识完全不感兴趣的玩家，却因为在CS中接触到了它，而得到了枪械造型审美方面的启蒙？

代而感到庆幸，是电子游戏给与整整一代人的馈赠。

由它一路伴随着度过童年的人，如今都已经长大成人——自CS首次以Demo的形式问世，历史的车轮又向前滚动了整整十年。一只鸽子要飞跃多少片海洋，才能够安歇于沙滩？一个游戏要陪玩家度过多少年的时光，才能够被清理出硬盘？朋友，答案在枪声中飘荡。也许终有一日，来自CS这款游戏的枪声将在电脑游戏世界中彻底陷入沉寂，但在我们最美好的那段记忆中，这枪声永不消逝。





也许有朝一日，你也能够在街头看到这充满浓郁的Dust地图气息的木箱……但那时你是否还能回忆起往日在那张地图中战斗的经历？



在告别CS之后，你还能从这粗糙的贴图纹理中获得感动么？

关键词：规则



CS在诞生之初，只不过是《半条命》的一个MOD——但它同时也成为了向世界证明“MOD可以做得多么成功”的经典，它创造了这个记录，并一直位居榜首。十年长盛不衰的现实证明CS不是“天时地利”所造就的“幸运儿”——正相反，它是无可置疑的实力派：对原作的颠覆和继承、对引擎的利用和改造、对规则的创新和对主题的把握……很难想象CS仅有的两位创始人：Jess Cliffe和Minh 'Gooseman' Le是如何做到并做得如此出色的——我们几乎无法按照市面上流行的任何一种成功学来解释他们的成功，他们甚至都没有鬼才般的天赋





CS传奇的缔造者，Jess Cliffe和Minh 'Gooseman' Le

（CS之前和之后都没有一部能够与之抗衡的经典再次诞生于二人之手），成功女神的眷顾的原因可能仅仅是被他们的“爱”所打动——在游戏尚未获得成功，甚至也没显露出能够成功的迹象之时，将游戏的改造和完善工程坚持了下来，直到成品的最终完成。

“这是一款主要基于玩家间的团队合作的游戏，两队玩家分别扮演恐怖分子与反恐精英，双方可以使用作用各异的不同枪支、装备，游戏的对战地图有不同的目标：解救或扣押人质、暗杀或护送VIP、安放或解除炸弹等（在初期的游戏版本中还包括“恐怖分子逃亡”）”。

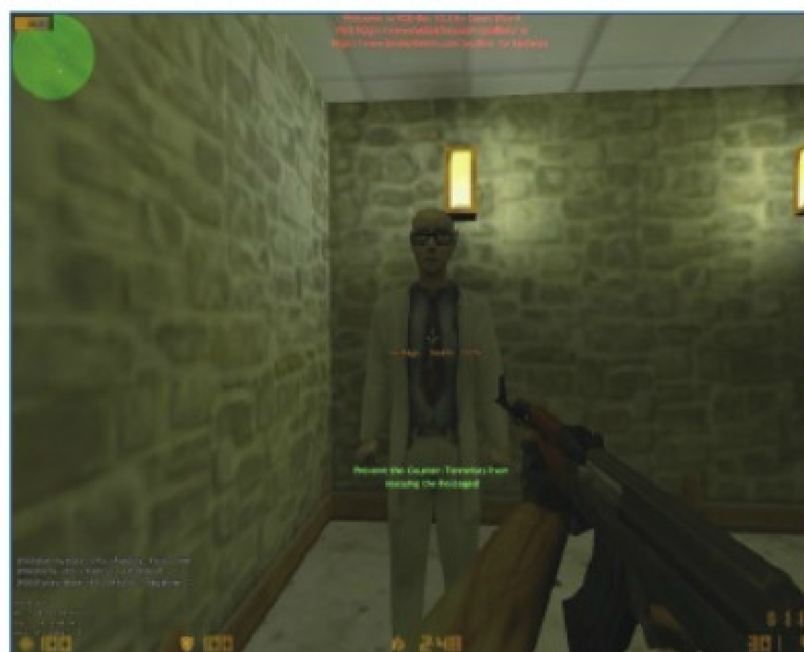
CS的创始人之一，后来伴随着STEAM平台的发展逐渐扮演了Value新闻发言人角色的Jess Cliffe对这款MOD最初进行的描述就是如此，语气平淡无奇，完全没有出现“全球首款、几大创新、创意系统、全新玩法”之类的字眼——但他让每个CS的玩家见识到了真正的“全球首款、几大创新……”而成就这一切的，就是一个崭新的对战规则。

如何在“游戏性”与“真实度”之间达成平衡？如何在尽可能让玩家得到更多乐趣的同时又不会让玩家觉得“太离谱”？在这方面，CS完全是一



将引爆\解除定时炸弹引入主视角射击游戏的对战规则中，这真是个绝妙的主意！但是，如果没有CS，我们要等多久才能在这样的规则下玩对抗游戏呢？

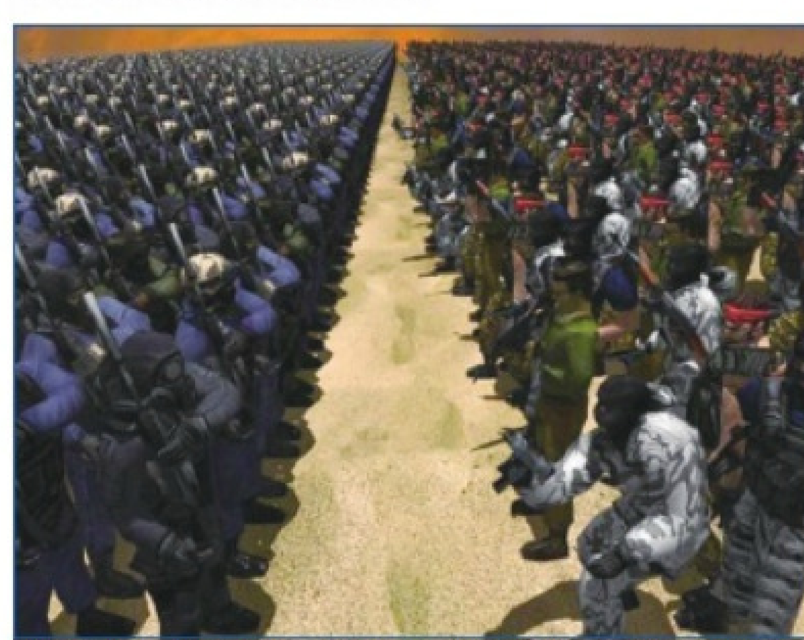
本教科书：它设计出了最偏离常理的规则——无论是恐怖分子还是反恐精英，执行任务时一律要“自负盈亏”，各自的“组织”只负责提供一把手枪，想把自己武装到牙齿？那就要靠击杀敌人和完成任务来获得赏金。但在实际游戏过程中，这一规则却成为了当时最特殊的奖励机制——比起同一时期主视角射击游戏在对战中只根据“击杀数”进行排名作为奖励，“奖金”成为了竞技的核心内容之一：获取胜利、击杀敌人、完成任务都会带来“击杀数”之外的收益，而且这收益可以用于购买装备并足以主宰战局，同时，击杀人质还会带来资金方面的惩罚，这就确保了游戏规则的正常运行——想想看，如果击杀人质不“扣钱”的话，在以拯救人质为胜利条件的地图中，恐怖分子在每局开始要做的第一件事就是“撕票”吧……


保护手无寸铁的人质的生命安全的并不是反恐精英，而是游戏的规则——如果不对伤害人质的行为进行“罚款”，或者“资金”没有什么用场，那么“解救人质”这种游戏模式就会形同虚设，当然，在游戏规则设计方面，CS一直是成功的模范



在这个荒诞的游戏世界中，反恐精英和恐怖分子都是兼职的赏金猎人，为了购买合适的武器装备，所有玩家都必须努力干好自己的“工作”

如今，我们可以在一些越来越快餐化的网游中看到这样的规则“先将对手的血量扣至0者获胜”——而且这往往是唯一的规则。我得说，只能设计出这种规则的人大概是没有享受过什么愉快的童年：只有单纯的打架斗殴才会采用这种规则。而CS的设计者显然在童年丰富的游戏经历中收获颇丰：解救人质和引爆炸弹！在那个还流行“杀戮竞赛”“抢旗”和“占山为王”的对战规则的年代，这些新规则的诞生让所有玩家真正尝到了“鲜”。而在这些具体的游戏规则之上，还有对“反恐”题材进行的前所未有的发掘：玩家可以亲自扮演恐怖分子！这一规则具体操作起来，反响就和小时候玩枪战游戏时没人愿意扮演“坏人”一方就截然不同了——一方面，游戏把“恐怖行动”的反人道降到了最低限度，扮演恐怖分子的玩家只知道自己需要看住人质不让对手救走，或是需要安装C4炸弹炸掉什么东西，一切与现实中的恐怖行动相关的元素都被刻意模糊化了，游戏中的恐怖分子仅仅是游戏规则的一部分，绝大多数CS玩家都不会因为现实中对恐怖分子的反感而拒绝在游戏中扮演恐怖分子一方，当然，这同时并不意味着扮演恐怖分子的玩家对现实中的恐怖活动表示支持。


扮演恐怖分子并不意味着支持恐怖主义，扮演反恐精英也不会让玩家成为正义的使者——CS时刻都在强调：这只是一个游戏，你们应当相互配合，并且玩得开心



你知道，就算是兰博、蝙蝠侠或阿诺，只要是血肉之躯，挨上一发5.56mm或7.62mm子弹后都不可能继续活蹦乱跳，现实中人们毕竟没有一个最大值是100的“血量”来计算自己最多能挨几枪而不倒，但一个主视角射击游戏不可能在对战中把现实还原到“腿挨一枪就不能正常走路；胳膊挨一枪就不能正常开枪；中枪后流血不止，不及时止血就会挂掉”这种程度——就算做到了，也是费力不讨好：谁会去玩这么一个动不动就残废掉的游戏啊……如何平衡枪械的真实属性与游戏所需要的娱乐性？CS在这方面做得同样出色：继承了QUAKE2引擎的《半条命》并没有盲目套用QUAKE2中只有胳膊比腰还粗的超级英雄才能做到的射击时准星丝毫不抖的射击感，当然，QUAKE2中无比另类的4号枪肯定凭借那比火箭发射器还大的后坐力给了引擎的改编者们不少灵感——现实中枪械连续射击确实会让准星失控，但以单机流程剧情和关卡设计为主要特点的《半条命》并没有增加射击难度的必要，于是CS肩负起了将射击难度“发扬光大”的历史使命——我至今还记得小时候第一

次接触CS时的情景——和同学在“意大利”那张地图的市场里，一直把对方套在屏幕上的准星中，按住鼠标左键扣住扳机，然后直到子弹打光也没有解决对方——虽然我们都要惯了QUAKE2，但是CS里手中那把在现实中很熟悉的自动步枪却比BFG10K还陌生。但是，正是对枪械射击难度的把握，才使得CS具有了别样的魅力，要知道，那时联机对战热度尚未衰退的QUAKE2已经变成了一个纯粹的计算提前量和抛物线的游戏了：所有人都有同样出色的枪法，只要握住7号或9号枪，算出对手下一秒会出现在哪个位置，然后提前把准星对准该位置扣动扳机就可以完成击杀了。而一个对自动武器连发射击进行精确度惩罚的主视角射击游戏就凭借它的离经叛道而吸引并征服了玩家。


如果你还能回忆起QUAKE2中的4号枪和CS中俗称“B33”的P90冲锋枪的射击感的话，你应该也能回忆起它们之间惊人的相似之处


AK-47，令人吃不消的后坐力，让对手心惊胆战的杀伤力，点射时惊人的准确度与连射时枪口惊人的跳动幅度……让每个想扮演“悍匪”形象的玩家都会毫不犹豫地按下“B、4、1”三个按键的经典枪械，它在很多主视角射击游戏中出现过，但在CS玩家群体中获得的人气是任何其他游戏都无法比拟的



呃，当然，只要加以适当的装饰，它也可以显得不那么粗犷……

与它的游戏规则一样，CS的枪械设计和射击感之所以出色，并不是因为“真实”，而是因为“独特”和“平衡”——任何一个上过打靶场、体验过枪械射击后坐力的人都不会认可CS还原了所谓的“真实”，而军事知识丰富的人则会对游戏中那杆“B46”可以在室内近距离战斗中使用嗤之以鼻……但这有什么所谓呢？CS并未因此而变得不好玩。游戏的难度要如何调整，才能让玩家们享受到无穷挑战性而不是体验到无穷的挫折感？如果有人问你这个问题的话，就去和他打一盘CS吧。


现实中的AWP的外壳通常是黑色的，像游戏中那样双手举着这把枪进行射击并保持准星不抖，凭借人类的身体极限是基本不可能做到的……

有关CS的回忆
——它有它成功的道理

■生铁

一

CS是大道之作。

2000年，整个游戏世界还依旧被两年前《半条命》（HALF-LIFE）所激起的浪潮搅得余波未平，我也不例外。我在那之前从没有被一个游戏所营造的虚拟环境所如此强烈地感染过。按现在流行的词来说，早期的游戏，更多的一种投入感，是依靠“脑补”完成的。因为投入，所以脑海里产生出了种种或惊险、或童话的环境——这种快乐和读小说很相似。

但《半条命》借助当时的电脑技术，把人脑子里的幻想进一步在电脑显示器里实现了——此后十年里，游戏带给人的感受，越来越像是看大片，这当然不是贬义，这是时代和技术的进步。

正因为《半条命》是如此划时代，而它正式版里附带的游戏扩展包（关卡编辑器）软件，才得到广大玩家的青睐。

游戏刚推出不久，就有很多的扩展包出现。但从网上下载的，大多都只是半成品。我还记得那时有一个MOD，玩家一出现就是在医院楼顶的停机坪上，一架直升机停在那里，而医院内部充满了紧张的气氛。一个科学家绝望地站在护士站里。可问题是，它并不是一个完整的游戏。

而正式版的《半条命》1代中，就已经附带了《军团要塞》这一联线模式的游戏。在那个时候，网络联线对战，已经不是新鲜事了。很多当时的FPS游戏中的佼佼者，都能带来很好的联线游戏。但《军团要塞》按兵种、按武器来塑造小组配合——或者说是通过游戏的规则设定来决定游戏里的战术配合，《军团要塞》是始作俑者。如果你今天还在享受《求生之路》（Left 4 Dead）的乐趣，那你应该感谢《军团要塞》。

而在2000年圣诞节的前一个月，一个几乎是完美版本的CS诞生了。我是编辑部里最早尝试这个游戏的人。但当时的编辑部里，我的振臂一呼并没有人相应——当时大家都沉迷在UO的世界里，在那里行侠仗义，或


CS某些版本、某些地图中的人质，就是从《半条命》的黑山研究所中穿越到反恐世界里的倒霉的科学家们



当然，很多玩家都对糟老头模样的人质造型感到不满，而事实证明全世界的玩家都会做“英雄救美”的白日梦，于是我们看到了很多版本的“美女人质”模型……



曾经在国内风靡一时的CS盗版光盘，多年前国内有相当一部分CS玩家都不知道《半条命》是什么，也不知道戈登·弗里曼博士是谁，而这张盗版盘曾非常荒诞地起到了一定的“科普”作用……

者有时也会在QUAKE2里用Railgun彼此杀戮。而我感兴趣的游戏，在大家眼里，总显得有些过于新潮。我拿着我的初始武器——一把手枪，在空旷无人的DUST里走来走去，冲着墙开了两枪，然后退出了游戏。

二

当CS再次在编辑部里风行开来，已经是2001年中旬的事了。

那时，不仅是在编辑部，而是在全世界所有安装着联线电脑的房间里，都回响着CS里购买、选择枪械时的那种“咔咔”的脆响！

对，你可能要说，它不是最拟真的军事游戏！它也不是当时最花哨的FPS游戏！但它的确是当时射击感最好、最有招式、最攻防度的游戏。换句话说，它是平衡性最好的游戏。什么叫平衡性最好？我不是指它的武器有相生相克的关系。而是说，你玩这个游戏好与不好，完全和你的技术相关，也只与你的技术相关！你不会像在有的游戏里那样，被对方的一排狙击手瞄准就完全束手无策；也不会像在有的游戏里那样，及时你技术再好，也会被人用肩抗火箭筒轰得乱跑；你更不会因为自己技术不佳，在游戏里只有看别人打的份而以至于一场战斗到结束时还没机会开一枪。

相反，在每一场战斗中，你一定会开枪。你的行为一定会为你的团队作出影响。在这个游戏里，可能会有人被骂，但不会有人被凉在一边。

它上手就能玩。你无须背诵它的操作指南——以上这些，就是它能成为经典的理由。

三

在2001年的7月，受CS所带来的感染，编辑部决定举办一届内部的CS大赛。当时是以娱乐组、应用组、网络组、记者组和美编部门等不同部门来组队的。其中美编部门的实战水平最高（虽然对游戏的理解深度另说）。

当时有许多好完的花絮，到今天仍记忆尤新。

当时网络组参与的一场战斗中扮演T（匪徒），他们在地图DUST2中策划了佯攻的计划——一人守桥用大火力吸引敌人，另外4人去另一侧铺设炸弹，同时一直坚守到炸弹爆炸。结果游戏一开始计划进行顺利，负责佯攻的同志冲到桥下扔了颗手雷，又扔一颗闪光弹，到此为止一切玩得都很漂亮，可他也不知怎么手忙脚乱，把手枪也扔了出去。这时大家看到的就是一个在警察枪管射出的弹雨中手握匕首、左腾右挪的倒霉蛋。

还有一位娱乐组的老同志，上半场扮演T，后半场扮演CT（警察），结果经常狠狠地误伤队友。他还笑说：“不好意思，我打警察打惯了。”我们都说他匪性难移。

最有意思的还是在DUST2地图，T已经用叠罗汉跳跃法在箱子上安置了炸弹。但在与警察的交火的过程了全部阵亡。而此时CT方也仅剩一人（是美编部门的头儿），他来到箱子下面，怎么也跳不上箱子，最后失掉了这场比赛。

我回忆里的这三位主人公，现在已各奔东西，不知道他们在繁忙的生活里， 是否还记得这次比赛里的一点点趣事。

游戏就是这样，它不能教给你太多东西，但能使你短暂地忘我。所以如果你不是个职业电子竞技选手的话，它也不会带给你太多负担。好玩，就多玩玩。就是这样。

自那次比赛后，单位还出过关于CS的单行本，分析游戏的战略、战术及枪械特性原理。当时，那本书还卖得不错哩。

说到我自己，我和同事们联线打CS的时候并不多，这么多年加在一起大概也没有30个小时。但我以我全部的品位和人格担保，它可算是一款了不起的游戏。

最后，补充一句。虽然很多玩CS的孩子，从没有玩过《半条命》，可别忘了，它那刺激、痛快的枪械射击感，最初就得益于《半条命》1代的优秀引擎所赐。





Namco可能曾是全日本对CS感情最为深厚的公司——我想象不出他们是怎么接触到的这款游戏的，但显然该公司的高层曾痴迷于此，并试图在日本进行推广——2005年前后，他们做出了街机版的“CS Neo”和以美少女为卖点的Flash游戏“CS Neo——White Memories”，当然，日本的游戏市场终究还是让他们失望了

孤独不寂寞的PODBot

■NukeCoke



1、家里有电脑，但是没装宽带？

2、父母管得严，去网吧或电脑房被抓到后会被打屁股？

3、整天听班里的坏小子们吹嘘自己的“46”打得有多准？

4、……而你又偏偏被CS吸引住了。

CS和《三角洲特种部队》不一样，甚至与作为它存在条件的《半条命》也不一样。你看，维基百科上就写着“CS是一款战术主视角射击游戏，强调小组对抗……”，但其实我们可以更简单地用一句话来概括它们的不同：CS就没有剧情模式。你可以装上游戏，然后在空荡荡的地图中疯跑一阵，感受一下出色的设计，还能再开几枪体验一下前所未有的良好射击感、测试每把枪的弹道、欣赏那换弹夹的帅气动作、实测离C4多远能不被炸死，最后用手雷自杀或者从高处跳下去感觉摔伤时那屏幕的一歪……但最终你会产生什么感觉？应该是孤独，甚至是挫败感吧。所以在文章开头提到的那四条中，如果你童年时的遭遇曾占了两条以上，那么你的CS经历可真是不怎么幸运。

嗯，你能猜到，事实上，我的CS经历就不怎么幸运……但那时候我选择了向同学而不是互联网求助：

“加机器人儿啊！真笨……”

“怎么加啊？”

“笨哪，一直按+和1就有了”

每当我回忆起那段不怎么幸运的CS经历时，这段对话总会在脑海中重现，当时，我回到家里，按照同学的提示试验了一下，但空荡荡的DUST没发生任何变化，我机械地重复着“+、1、+、1、+、1……”的过程，但地图上只有大大的红色的埋包指示似乎在嘲笑着我。好吧，本着，咳咳，不耻下问的原则，第二天我又去问了问那个同学……


那个年代，当我看到机器人像模像样、有板有眼地耍着各种枪械时，我并不会在意它在某些方面的表现是否显得木讷或愚蠢——光是“机器人技术”这种东西就已经够惊人了


CS从来就不是一个人的游戏，但让它变得“一个人也能玩”是多么了不起的事啊


L337 Krew并不是现实中存在的恐怖分子，而是多少有些极客精神的制作者虚构出的存在——从土里土气的制服到厚厚的眼镜片，不难想象，如果他不是一个恐怖分子，那么他还可以是一个程序员……另外，你不觉得他和CS的主创者之一，Minh 'Gooseman' Le有些神似吗……

“啊，那可能是因为你没装机器人儿程序……”

“程序？那是什么？能吃吗？”

很多年以后，当我回忆起当时的这段经历的时候，我才想到要去把这个了不起的程序的来历搞清楚……

当时那位同学所说的“机器人儿程序”其实是以Count Floyd大人为首编写的名为“PODBot”的CS陪练程序。

PODBot是Ping of Death Bot的缩写。关于这个名字的意思——后面的Bot即机器人，而前面的部分，Ping of Death，则是一种黑客使用的攻击方式，Count Floyd认为以此为程序命名会显得比较响亮、比较极客化。当PODBot开始大规模普及的时候，它的版本号已经是2.5了，我还依稀记得更早版本的PODBot是没有安装程序的，需要手动将文件一一复制到正确的路径。而那时我的电脑水平有限，总是把Counter-Strike目录和其下的cstrike目录搞混，结果搞到焦头烂额结果却还是自己一个人在地图里跑啊跑。

年轻人有的是时间来犯错，也有的是时间来纠正错误——是的，最后我还是有幸接触到了PODBot，当我第一次看到随着狂按+和1，就会有一群装束各异的“警”和“匪”如降世神通般开始生龙活虎的腾挪跳跃的时候，我真觉得就算把网线拔掉一辈子或一辈子不去网吧也无所谓了……看哪，它们会使用你不屑一顾的“烂枪”在奔跑中打出一连串爆头，会像模像样地用无线电通讯指挥队友，会用“B22”喷死人后顺势把剩下的子弹也一股脑射出去然后酷酷地装填弹药……它们这么一胡搞，战斗气氛立刻就上来了，整个地图中顿时无比热闹，按下TAB后也会有红色和蓝色的正数或负数来刺激玩家的神经。如果频频遭遇无厘头的秒杀爆头，为了治愈受伤的心灵，你还可以虐待一群被强制只能使用匕首的敌人……呃，当然，也可能会被一群神出鬼没，匕首使得出神入化的敌人虐待。就算是玩腻了，还可以切换成观察模式去观察它们的行为，你会发现除了正常的奔走与厮杀，总是有那么一小撮人不干正经事：它们要么顶着一个箱子死命地想跳上去，要么端着枪站在一个地方颤抖个不停，还可能面对着看不见的敌人频频做出“跳狙”的

动作却不开枪，或者突兀地向前方的空地扔出一颗手雷，甚至还会挤在其它Bot的后面充满“基情”地拱啊拱……嘿，要是哪天发现 Bot们在de_aztec的水沟里叠罗汉叠到吊桥那么高，一定要记得截图啊……

其实那些Bot并不是什么高级的人工智能，它们那丰富多彩的、甚至和真人一样疯狂的行为都是基于路径点(way point)制作者的辛勤劳动。它们跑路的路线、跑路的方法甚至举枪瞄准的方向都是设计好的，没有太大的随机性，其工作原理基本提线木偶一样。但就是这些木偶才让我不再寂寞。尽管它们只是些木偶，但在与它们并肩作战的时候，我发现每个Bot居然有各自的战斗风格：有的喜欢猥琐的偷袭，有的喜欢时进时退的周旋，有的即使头部中枪、鲜血洒满一地也始终大步向前……再看看这些Bot们的默认名字：Trust Noone（谁也不信），Borg Queen（星际迷航中的“生化女王”），Neuromancer（著名的赛博朋克角色“神经浪游者”），Pissed Off（别惹我），Campers Death（蹲坑去死去死团），Count Floyd（正是PODbot的作者本人），U're Dead（要你命）……Count Floyd和他的同事们还真是一群酷爱恶搞和冷幽默的家伙。



记得我当时最喜欢用的枪还是M249——也就是大名鼎鼎的“B51”机枪——当我一直不停地开枪直到准星如散瞳般扩散至最大也伤不到对手一丝一毫的时候，Bot们却能用俗称“鸟枪”或“轻狙”的“B45”一边平移一边爆掉我的头，这实在是令让我恼火不已。虽然那时英语学得还不怎么样，但是在电影里学到的那几句还是不会忘的，比如阿诺舒华辛力加在《终结者》里那句经典的……



你知道，有些好玩的游戏体验是只有在网络服务器上与人对战时才能体验到的……


而另外一些令人惊讶的游戏体验则是只有在与Bot作战时才能见识到的……

Fu*k you a**h*le!

让我感到惊讶的是，当我把这种脏话发送到游戏的聊天频道中时，Bot们居然奇迹般地做出了回应：“你要自重啊！XXX！”“不要骂人啊！”“XXX，你嘴可真臭！”Bot不仅会对脏话做出回应，并且还指名道姓地告诉我要做个文明人……这简直如同什么显灵一般，当时着实把我吓了一跳，直到后来电脑知识丰富了一些后才知道这也是个PODBot程序中的一部分——关键词回应系统：只要玩家或Bot说出了“CHEAT”（作弊）“CAMP”（蹲坑）“ENGINE”（游戏引擎）之类的词，Bots们就会作出相应的评论。关键词大概有五六十个，再加上Bot击杀、被杀或是埋包、拆雷后会主动发言，只要有玩家或Bot先向池塘中投一颗石子，就很容易引起连锁反应——一群机器人在游戏中插科打诨：它们会抱怨网上CS作弊太多、夸奖队友枪法好、对蹲坑行为发出诅咒、互相询问ICQ号码、甚至还会谈论起《雷神之锤》和《半条命》的另一个MOD《胜利之日》，或是对PODbot程序本身做出调侃——“我怎么觉得这服务器里除了我以外都是bot！”“你在用bot这个词侮辱我的智商吗！”“我真觉得bot程序什么的实在是太弱智了……”当亲眼目睹这种话由bot亲自说出的时候，你的感觉如何？

后来家里终于升级了电脑并装了宽带，我也终于能够连上服务器和真人对战CS。直到这个时候，我才发现用跟PODBot练出的那套来对付真人是根本行不通的——自己不仅仅是枪法与走位太糟糕，更多是因为没有为面对真人而做好心理准备：服务器上会有各种百步穿杨、隔山打牛的高手，也有会在墙角恶意挤死你并捡走你的枪的无耻队友；有为了团队胜利而给穷鬼队员买AK的好队长，也有听到女玩家在麦克里说话就开始语音骚扰的“雄性生物”；有作战配合有板有眼的战术高手，也有背着C4到处跑、但就是不埋包的令人无语的家伙……Bot招人烦时可以按下+、3全部“做掉”，而真人惹你烦时你能做什么呢？你不能一走了之，因为你是如此热爱这个游戏（而挤服务器是更加令人讨厌和焦虑的事）。联网对战的CS是那么喧闹，每次队友和敌人的名字都是陌生的，幸好大家都在尽可能地试图把子弹打到敌人的脑袋上，所以没人过多考虑这些。

随着网络对战平台的普及，PODbot早已不再是装CS的必备软件了。被遗忘在硬盘的某个角落？不，它甚至已经不被大多数人装进电脑中了。当人们有条件去体验虚拟中的真实，就没有必要继续体验虚拟中的虚拟了。

但借此机会，我还是要说一句：再见，PODBot！感谢你陪伴我度过的美好时光。




只要是享受过CS年代的玩家，没人会对这张图感到陌生吧——仅仅通过一张图，就使得Vavle的前卫气息与个性显露无疑

每个CS玩家都会拥有那么一段值得津津乐道的辉煌战绩，每个CS玩家都会拥有那么一段曾让自己感动不已的战斗经历……你可以在QUAKE中以领先亚军几十分的击杀数而位居榜首，也可以在《现代战争》中创下十几连杀的记录，但在CS中与队友并肩作战、相互掩护，解救出一队人质或是坚守至C4爆炸的成就感终究是无可替代的，那种在全队阵亡战友的注视下以少胜多，甚至扭转以一对五的绝对劣势获得胜利，然后听到耳边响起一片欢呼的感觉，足以胜过任何游戏能够带来的成就感……对在不同地区、在不同时期、通过不同途径接触到CS的玩家们而言，CS所具有的意义和价值可能会是截然不同的，但无论游戏体验有多么大的差异，终究有些共同的宝贵记忆属于每个CS玩家——比如文章开头处所列举的那些。总有一些游戏让我们这代人能够为自己出生在这个年代而感到庆幸，总有一些回忆让我们为自己能够拥有它们而感到骄傲。诚然，随着Valve野心的觉醒和对该MOD商业价值的发掘，随着1.6版的诞生和在“起源”引擎中的重制，随着Steam平台的搭建和霸权的确立……对CS的玩家们而言，CS并未衰老，而是在一步步分裂的过程中逐渐失去了魅力，开源的引擎和可自由使用的地图编辑器曾造就了CS的辉煌，而Valve的固执己见（从CS1.6中那糟糕的盾牌就可见一斑）和对商业利益贪婪，让CS的后续作品（授权韩国厂商制作的可笑的“在线版”）完全不具备再次扛起CS旗帜的资质。

彻夜奋战于dust1、2，投身于枪林弹雨之中的岁月已成为了当年热爱这款游戏的大多数玩家的回忆，如今迷失在游戏海洋中的玩家们已经没有多少人会选择将CS重新安装在容量已是当年数十倍的硬盘里。转眼间，十年已逝，在这篇专题的写作过程中，我再一次回到了CS1.5的世界中，在bot们的陪伴下重温了昔日的“白房”、“意大利”、“747”、“沙一”等地图，当我听到熟悉的枪声、爆炸声、无线电通话声、C4倒计时声在耳边响起的时候，这十年间发生在这些地图中的一幕幕也随之重现——我怎么可能忘掉它呢？而我又怎么可能忍心删掉它呢？

来一盘吧！在阔别数年之后，也许整个编辑部又会因此像我的心情一样重新沸腾起来……P



起源引擎并没有为CS带来新生，甚至没有为其增加任何亮点，反而引起了玩家群的分化，在近些年中CS所走的下坡路上起到了助推作用


《半条命》从1到2代的全面飞跃，始终没能重现于CS之上，对所有的CS玩家而言，这都是件令人遗憾的事


对这样一款如此伟大的游戏表示爱意，可不是什么丢人的事




据说是CS十周年生日之际，爱好者自发为其制作的蛋糕。借此机会，我也要在这篇专题的结尾，对这款游戏道一声迟来的“生日快乐！”

■北京 锦衣夜猫 Lochan





枯萎的，绽放的

走在街上看着人群来来往往，我有时会突然变得矫情，泛黄的公文包，挽着女孩的手，皱眉思考问题，诅咒身上土得要死的校服，一想到每个人都拥有自己的故事，我便对这世界有种说不出来的感觉。我喜欢把它想象成一片望不到边际的花园，里面长着数不清数量和种类的花朵，他们奋力破土而出，贪婪地汲取养料，毫无保留地展示自己，直至重归土地。

只是会不会在还未绽放时便被一只靴子踩回沉寂，那些让你变得美丽的养料是不是导致另一朵凋谢，你引以为豪的灿烂在对方眼中会不会就像一场笑剧，让花朵完成这伟大一生的动力，到底是理想，还是现实。我是说，在向日葵心里，是不是真的想仰望红日呢……

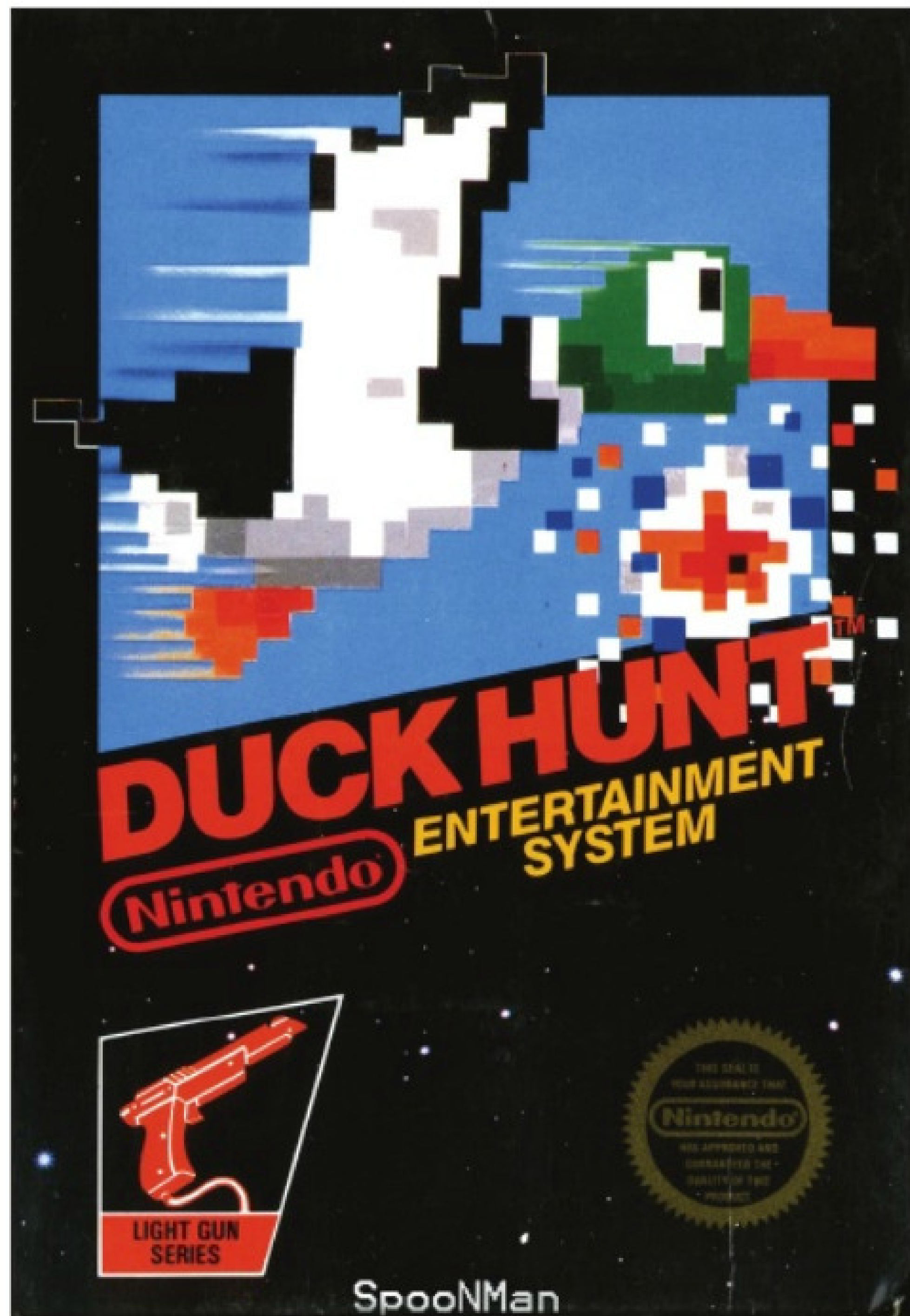
每次想到这里，一股颓丧感就会袭遍我全身，再也无法继续了。

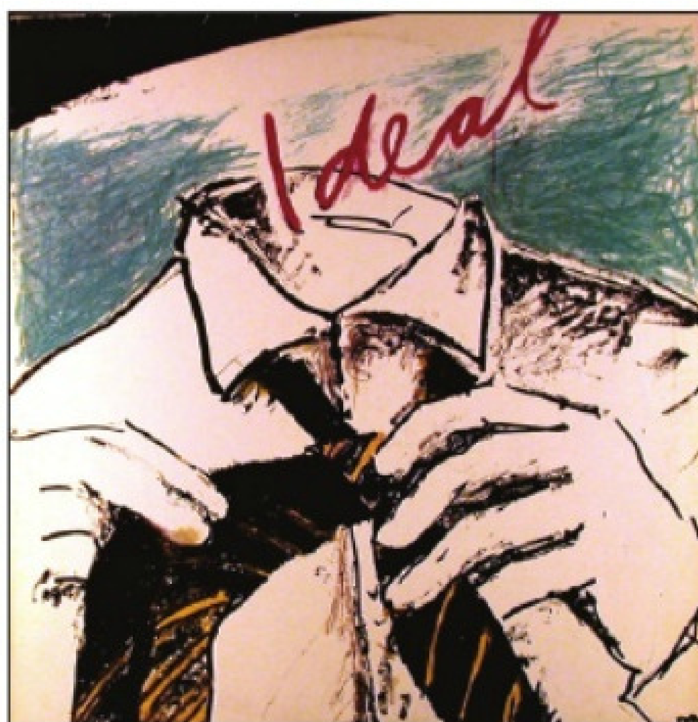
游戏行业中，我们频繁地讨论理想与现实，因为这两个词在这里被赋予了更沉重的含义，更加"理想"的理想，更加"背叛"的背叛。这与记忆有关吧，那些与游戏相关的美好往事总是无法替代，如同命运锁链般绑缚着我们的判断，对我们来说，"一个游戏是如何做出来的"总是比"一台显示器是如何做出来的"更吸引人，所以我曾邀约一位在网游公司做市场的朋友撰写过一篇内部见闻，试图向读者展现出一家网游企业的运转方式，尽管只是以管窥豹。

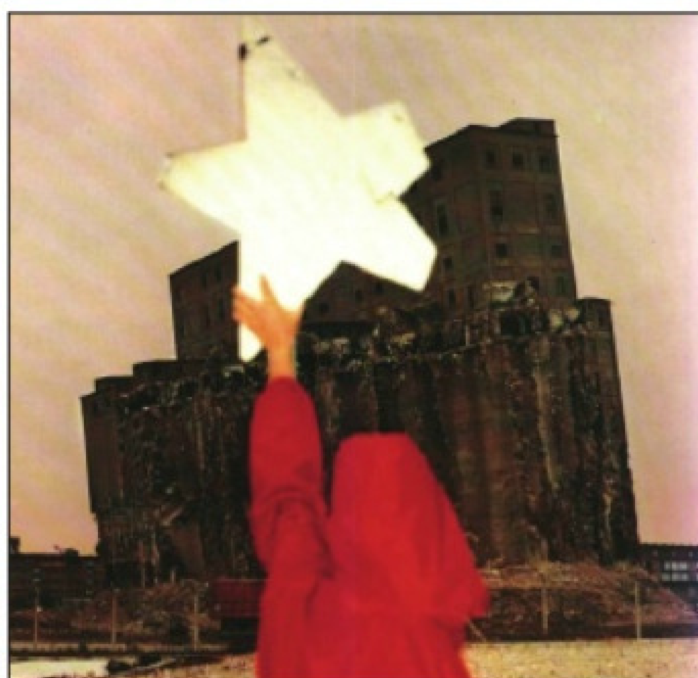
后来我突然又变得矫情，那些所谓"内幕"，所谓"规则"，似乎根本不值得我们关心，它摆在一个遥不可及的位面，也根本没有什么对错，于是我想起了那些花儿。我们已经驻足在那些名贵花种跟前太久，因为名贵，哪怕他一点也不美丽也能成为交口称赞的对象，"看，这朵花多么有特点啊，他……那么丑。"

在被簇拥的名花身后，当然还存在着无数花蕾，他们还没有傲人的花茎和芬芳的花蕊，也许有天也会成为人们为之歌唱的对象，拥有自己独有的花语，也许只能默默无闻地坠入湖心，掀不起一点涟漪，不过，有什么关系呢。

这篇文章由两位作者完成，都在或曾在游戏公司打拼过，都不是能在猫扑"晒工资"的成功人士，他们的经历说不上幸福，甚至让人伤感，但却足够真实。尽管文章中不停有"理想""现实"两个词出现，但我一点儿也不想谈论这个永远不会有答案、也不必寻找答案的问题，只是想让大家与我一起，多看看花园里的花朵，就足够了。







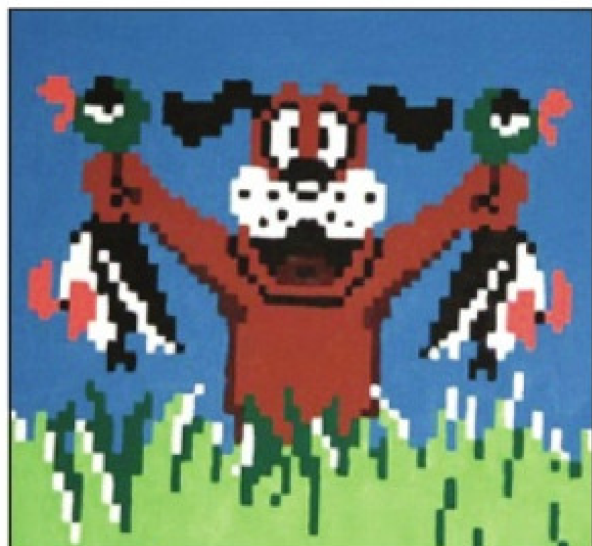
我只是……想"打鸭子"吧

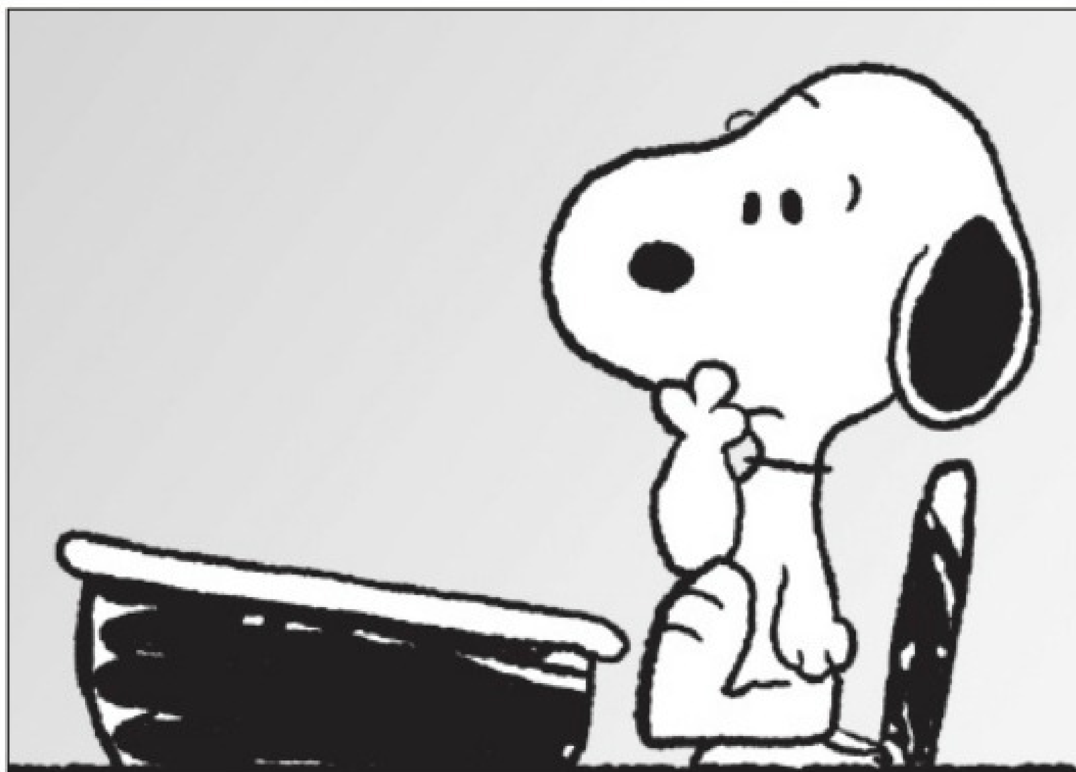
几十年前一个炎热的夏日，在一间简陋的电玩店，一位少年邂逅了那些单纯而粗糙的色块，于是，名为Game Designer的梦便开始了。

大家一起打鸭子

童年的回忆总是纯真而有趣，因为我们能够放开一切，任意放肆，可着劲的玩。

那时候有个游戏叫做《打猎》，"呱呱"两声后，从草丛中不断的飞出一些个长相可笑的鸭子，你要做的就是拿起光枪对准它啪啪啪就行了，虽然简单但很是有趣。那会年少气盛，游戏玩多了免不了自己也想亲手体验一把。于是一天放学后，同班的





（上图）我很想念哥们儿大猴儿，他如果知道他在我心中的记忆与鸭子绑定在了一起，一定会抽我

（右图）史努比，史比努……到底是什么人才会这么念啊！

大猴神秘兮兮的对我说："走，跟哥打猎去！"说着，还拍了拍腰间的两把仿真玩具枪，颇有点双枪老太，哦不，双枪老头子的感觉。

刚刚来到胡同口，便看到几只鸽子飞了起来。大猴二话不说，上去就射，只可惜玩具枪火力有限，只把鸽子击坠，我这边刚暗道可惜了，只见大猴忽的从口袋里掏出一个装满水的气球，扔向仍在地上扑棱的鸽子然后就地卧倒……丫连手雷都自制了。随着"啪"的一声，眼看那鸽子不活了。正当大猴想过去拿起战利品庆功时，脑袋上便挨了一爆栗，原来那鸽子是胡同口的老爷子养的。

结果不言而喻，这样的日子大概持续到了高中大猴终于因为家庭原因搬去了远方，于是这一干往事也都随着大猴的消失成了陈年旧事中的一抹永不褪色的回忆。

有名无实的大学生活

虽然自己的高考分数并不算低，不过因为当时只有南昌一家大专有所谓的"游戏制作"专业，我还是义无反顾地选择了这座学校和这个在当时来看相当新奇的专业。

但就如同第一个吃螃蟹的人总是会咯了牙一样，对游戏制作毫无经验的学校甚至拿不出像样的师资，于是这9个游戏专业的人便成了美术班一份子。当然，我们一般是不会去上课的，偶尔有个考试什么的露个脸也就过了，大家平时都是该玩什么玩什么。

学校偶尔也会振奋个一下子，比如派个学校在职老师出去进修什么的，不过回来之后也只是画些吉米风格的简笔画来糊弄我们，甚至外聘了一个满嘴都是蓝猫和"史比努"（是的，你没听错，他说的就是"史比努"）的家伙，结果自然是被我们乱棍殴走了。

虽然学校不怎么能指望了，但梦想这东西，怎么可能轻易就丢掉，凭着多年的游戏经验和还算可以的文字水平，我终于在大二那年夏天找到了一份电玩网站兼职编辑的工作，工作内容也就是转载一些新闻，因为自己当时懂一点日文，还偶尔会根据日站新闻做一些独家专题，主编也因此颇为器重我，没事还经常搞一些其他活计给我增添外快。小日子过得挺滋润，我也觉得自己离目标又近了一步。

也就是在这段时间里，我在《梦幻之星》（SEGA2000年推出的一款网游，当时玩的是日服）的世界里与智香邂逅了，当时智香是住在札幌的一名高三学生，也许因为是学校图书管理员的原因吧，她非常喜欢读《三国演义》，现在想来，能够拥有现在的日文水平确实要多多感谢当年那个天天在游戏里陪我聊天到半夜的日本高中小姑娘。不过这段跨越国界的友谊也只维持到了大学毕业前夕，因为找工作的原因那段时间很少上网，数年后再次登录游戏只在邮箱里发现了几封邮件，告之已经搬家到北海道，便再也没有了联系。

量产型网游是如何炼成的

大学毕业后我去了某不靠谱的游戏培训机构，然后在那里的推荐下我去了一家据说还算可以，老板是台湾人的公司，公司不大，但是业务很多，没什么特别状况的情况下，每天

（下图）我在《梦幻之星》中认识了一位日本女孩，如果当时成熟一点，说不定现在我也有了炫耀的资本

（右图）在大多数老板面前，普通员工实在是太渺小了，你能做的，就是紧紧抓住最后能抓住的







就算是量产，也需要一条优秀的流水线啊，不然就有猪流感了

晚上最少也要忙到9点多，而且周六周日都要免费“主动加班”。

公司老板很有趣，每天都会像疯狗一样讽刺员工，比如经常会说些“XXX，你最近要努力一点啊，不然下周就看不到你了喔。”“XXX，你怎么每天7点半就走了呀。”而且还会在中午大家吃饭的时候偷看员工的聊天记录，就算是周扒皮，也应该要好上一些吧，实在很难想象这样的人是如何发家的。

本着窥一斑难知全豹的思想，我强忍住了往老板头上拍板砖的念头，在公司简短的培训之后，接手了一款游戏的后续版本制作，那是一款大型MMORPG，后续版本的制作却只有两个人，除了地图要新制作外，怪物和NPC直接拿以前的改一下参数就OK了，工作量虽然不小，不过做的事基本和铲泥抛沙一样，都是个熟练工而已。

随着工作的深入，我逐渐发现，公司开发和预定开发的5～6款大型网游，内核完全没有改变，只是把美术资源和任务描述改动一下，就变成了新的游戏。

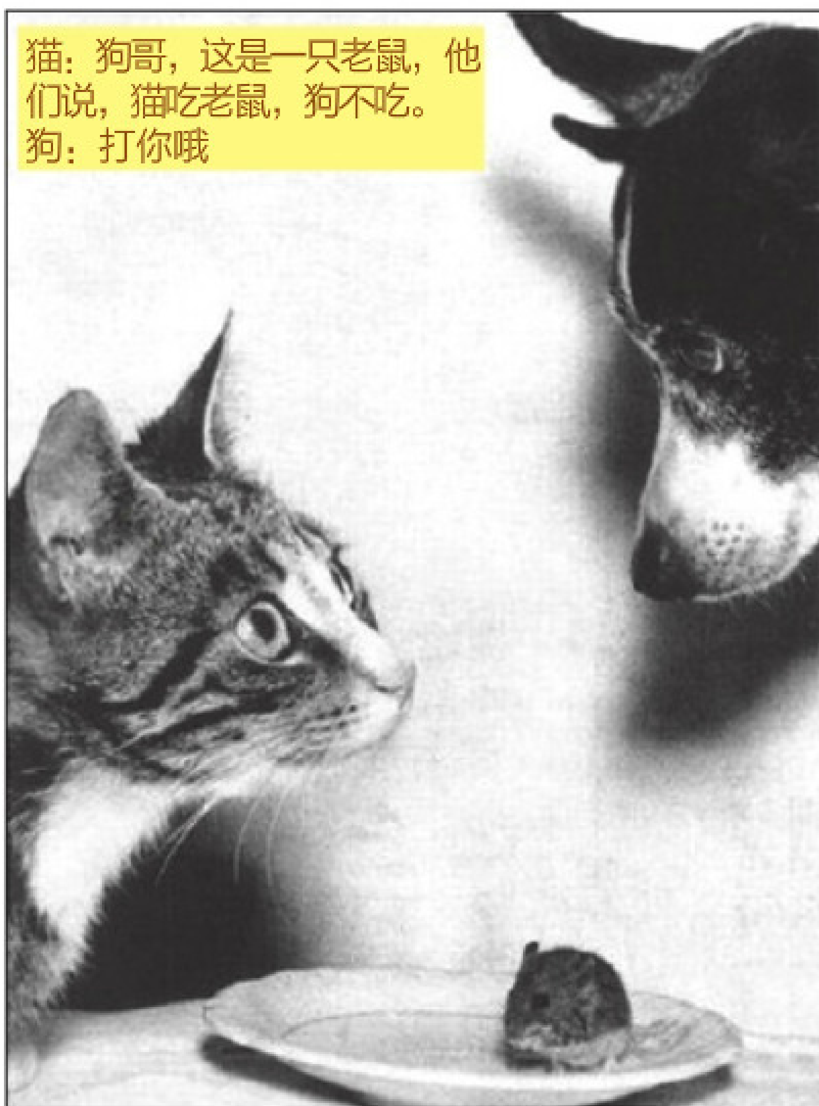
这让我觉得自己的追求一定不在这里，而且在这里待下去自己一定会变成纯粹的民工，于是在一个晴朗的日子里，我毅然递上了辞呈，并决心以后再也不到吸血鬼一样的台巴子公司去工作。

不是策划的策划

时过境迁，2009年夏天，我来到了一家还算不错的公司。除了路程有点远以外，其他都还算不错，老总人也很好，进公司后立刻把我调去了正在开发的新项目组，我很兴奋，觉得自己终于来到了家比较靠谱的公司，然而，悲剧也就是从这一刻开始了。

说到悲剧，还要从美术组的老大说起，这名副总姓徐，至于名字就不太方便吐露了，我们暂且称我为徐X好了。徐X过去的经历我并不太清楚，只是听说曾经搞过一个胎死腹中的运动类游戏，后来不知道怎么地就被我们现在的老总收编了。大抵是对成功的老总很是敬仰，于是徐X处处模仿老总，很是喜欢提出一些策划来叫我们做，是的你没听错，一名负责美术组的副总要策划按他的意思写策划案，像什么去掉建筑树以及由此衍生出的任务了啦，把任务功能放到玩家不常去的场景了啦，总之类似的奇思妙想还有很多，不过这些还不是关键。

虽然老总把我调到了这个组，



猫：狗哥，这是一只老鼠，他们说，猫吃老鼠，狗不吃。
狗：打你哦

不过此人似乎从来都忽视策划部的存在，经常我们跑过去跟进度时候才发现美术那边已经改掉了很多东西，问之，答曰“徐X让改的啊，怎么你们不知道么？”转身去问徐X，“我比你们经验丰富的多，你们照我说的做就行了。”唉，我怎么会不知道你经验丰富呢，那个胎死腹中的游戏至今还让人记忆犹新呢，说白一点，反正就是有功你来领，有过我来背嘛。

就这样，项目磕磕绊绊走到了最终阶段，当年底老总满怀希望到处推销的时候，面对的却是一张张苦瓜脸，“我们不是不想要啊，只是你们这个游戏实在是……”最终的结果，就是拿来返工，也因此，公司已经有将近4个月没有发过工资了，我在接手新项目的同时，也不得不开始重操旧业写点黑文赚些喝稀饭的钱，只叹“向使当初身便死，一生真伪复谁知”。

无独有偶，后来听一个上海游戏公司的妹子说，她那边也有这么个人，姓孟，是个胖子，这个月刚刚离职，什么东西都不会，只会把他们搞好的数据任务乱改一通，觉得不行了就授权无间道同学把任务推回给原本做任务的人，据说那胖子还买了个360，跟他同学天天在公司玩，白天睡觉，晚上玩，某天突然跟那个一起玩的同学说“哎哟，你今天又加班啊？”回道：“没办法，这都是为了项目啊”，我当时心中真是非常悲哀，本来中国游戏行业开发人员就已经不算好混了，还总有这些害群之马。

如今只希望公司，不，整个中国游戏从业人员，能够多一分团结，少一分自傲，如此一来，不但非我等之



（上图）3个和尚没水吃，其实这个道理我们早就应该明白了



（右图）也许有一天，我也会放下手中的牵线，把那只鸭子留在原地

幸，也实在是中国全体玩家之幸。不过，不太可能吧……

不管怎么说，还是希望能给一些立志进入游戏圈的热血青年带来一些警醒，这里真的不好玩，我呢，也只是想继续那“打鸭子”的回忆吧。

45天

我现在在一家网络公司工作，背弃了我的专业，背弃了我的理想，因为种种残酷的现实，为了谋生不得不暂时放弃。

程序梦

接触网游是2001年，也是我玩的第一款网络游戏《石器时代》，从那时起我就深深地迷恋上网络。我崇拜程序员，向往着有朝一日我也能穿着西装，踏进高档写字楼，在电脑上敲出一行行代码，然后看着网吧中的人玩着我参与制作的游戏。我想，我会十分自豪，我会特别有成就感。可现实真的很残酷，起码我的现实很残酷。

2008年，我终于圆了程序梦，成为了一名程序员，没事时玩着一款2D回合网游。一天突发灵感，我本身就是程序员呀，我可以写个脚本，这样就可以方便日后游戏了。况且游戏本身也有自动挂机的功能，我做的算是加强版的挂机而已。也就是因为这个脚本，认识了ZJ的CEO。之后我们聊了很多，游戏、人生。他告诉我他是ZJ的CEO，叫XB。看着突然弹出这条消息的QQ窗口，我当然是不信的。可后来又跟我视频，同时还拿出名片给我看，我便没那么怀疑了。XB一个劲夸我，说我人很好，有前途，还一直劝我去他公司上班。我的梦想不就是去网游公司做程序员吗？英雄终有用武地，大展拳脚一番。可因为不敢中途放弃学业，也就推辞了。之后我们依然有着联系，XB也一直邀请我去ZJ工作。我答应他，等我毕业就会去。

之后有次参加某游戏玩家交流会，在上海，就顺便去找了XB，也是在一天内，真正见识到了两家网游公司。XB跟我说了很多，他知道我中意欧美MMORPG，也去看过我的BLOG。他告诉我一直都觉得可以栽培栽培我，经过这次聊天，我开心地回到学校，并且策划着日后的工作生活。半年过去了，在这半年里，我真的十分努力去充实自己，为了理想、为了我的游戏梦。很快，我联系上XB，告诉他我现在可以去工作了。

接下来很顺利，我去了上海，跟一个游戏公司的朋友兼老乡一起住。和我一样，他也是为了自己的梦想在奋斗样。他比我早出道几年，告诉我在游戏这个行业要注意哪些事，该怎么去做游戏，并提醒我其实游戏业很黑暗，并不是想象的那么美好。他觉得我很顺利，能够结交ZJ的CEO实在是好运气，并且让我好好干，虽然他现在在家修养，但是能帮我的一定都会帮我。

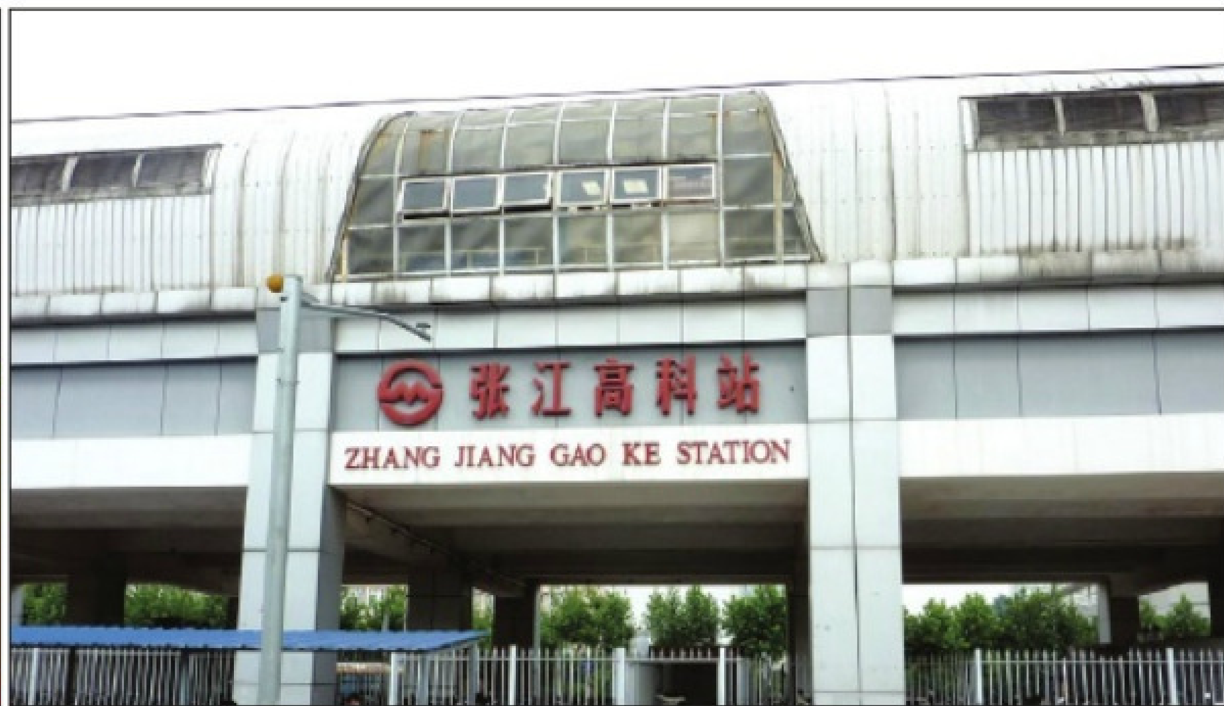
45天

在那个夏天，上海最热的时候，我终于入职ZJ，开始了我向往的程序员工作。我学的是C++，但一开始做的是J2ee和Html，对此我也没有抱怨，因为我太热爱程序。既然做，那就做好，就当多学一门语言，多学点东西。可现实不是像我想的那么简单。接下来我每天的工作基本上就是“玩”，轻松到我觉得人生失去了意义。在上海这个城市，物价是十分高的，租房只能远离公司跑到郊区。每天早晨9点上班，我7点就得起来，刷牙洗脸吃早饭半小时，剩下的一个半小时就是在走路与坐地铁。晚上6点下班，一般最早也要7点才能离开，到家大概是8点半，然后才能吃饭。

当时游戏已经公测，基本上没什么事可做。老大说先让我先适应适应，让我写一个再简单不过的程序。第二天完成后交给他看，他让我再换种方法写。嗯，我又写出来了，接着还要我换种方法写……我说我是写游戏客户端的，虽然懂点Java，但是数据库什么的我并不擅长，人家有专门的







（左上图）这是表示“幸运”的手势，是的你很“幸运”

（右上图）越来越多人知道张江，也许是因为网上流传的“嫁人不嫁张江男”吧，但是每一个和我一样上海讨过生活的朋友，都知道这里到底意味着什么

（下图）别轻易就把自己卖掉，那一纸合同，是对自己的保护



数据库程序员。老大说，挑战下自己嘛。

我的天，我每天都在做什么？我是为了理想来工作，并不是每天做这些什么都不是的东西，给我点实在的事做做啊……做完这3个程序（哦不对，是同个程序用3种不同的语言写出来）后，就没有新的工作了……每天就是看书，要么玩公司做的游戏。老实说，我觉得我还算是好的，每天在公司有一大半的时间是在看书和学习。旁边那位哥们，每天无聊地打FC游戏，后来还让我带游戏给他玩，什么《三位一体》啊，《植物大战僵尸》啊，他都是在公司通的关。入职后第45天时，人事突然找我，告诉我，xx啊，公司效益不好，你也看到了，你每天都没事做，我们要裁员……刚进公司时，XB亲自带我去入的职，亲自跟我说让我好好跟他混，以后会大有出息……我每天都在学习、看书，就是为了有一天能出息，可是……现在才45天，真的就是45天……催了我半年，只工作45天……

我跟人事说：“好的，我知道了。”谁让当时我们没签协议呢，当时什么合同都没签，说让我等2个月后转正再签合同，现在还没到2个月，也不用签合同了。可我在上海交房租一下就得交3个月啊……房租和每月的路费伙食费比每个月给我的工资要多得多。

我去收拾东西准备离职时，看到几个QA也陆续被人事叫进了小黑屋，出来后都绷着脸。我问咋了？答：“嗯，我们也被开了。”我真的有点想不通，他们在公司做了快一年了，是公司刚开时就进来的，一直为公司拼命。我是在公司最闲的时候进来，开掉我也没啥怨言，只能说我生不逢时，但是他们在公司做了大半年，早就说转正，签合同，还说等游戏公测后发奖金。现在游戏公测了，没转正、没签合同、没发奖金，三没！说到这，我真心给大家提个醒，不管你去哪个公司，进去工作第一天，就得跟他签合同，试用期也是有合同的。公司有点什么，第一个干掉的就是没签合同的人，因为完全不需要给赔偿。

准备走时，XB把我叫进办公室，跟我说他也是刚得知这个消息，实在没办法，你听了这个消息后有什么感想吗？我说：“也没什么感想”。是啊，我需要有什么感想……就这样吧。

虽然只有短短45天，我还是见识到不少内幕。以前玩游戏时看到各种官方举办的活动，说会送PSP啊，现金啊，装备啊，元宝啊什么的，我都会信心满满去参加，希望幸运之神会降临到我头上。可进了游戏公司后才知道，这些送东西的活动，比买彩票中奖的几率还小，无意中听到某高层说，那谁谁谁，你去开几个号，把活动奖励发给自己。当时就是这样……

顺便提下，之前提到的跟我同住的老乡，同样是个悲剧。不知道有多少读者知道《指环王Online》，这款作品当时在17Game手中，第一次测试我们都参加了，可是17Game好像把这款大作根本不当回事，游戏的汉化做得非常非常差，我们都猜想估计是直接丢翻译机里面去翻译的。后来因为反响不好，测试后又转到了同是CDC旗下的光通手里，我这老乡就是在光通参与《指环王Online》的工作。老实说，光通是很尽力的，很用心地去翻译、去宣传，想做好这款游戏，简直把它当成自己的孩子一样看待，于是游戏在光通手里终于可以再次测试了，但我这位朋友也因为劳累过度胃出血住院了……就算累成这样，也没给涨过工资，之后同样也是因为公司效益不好被开除了。

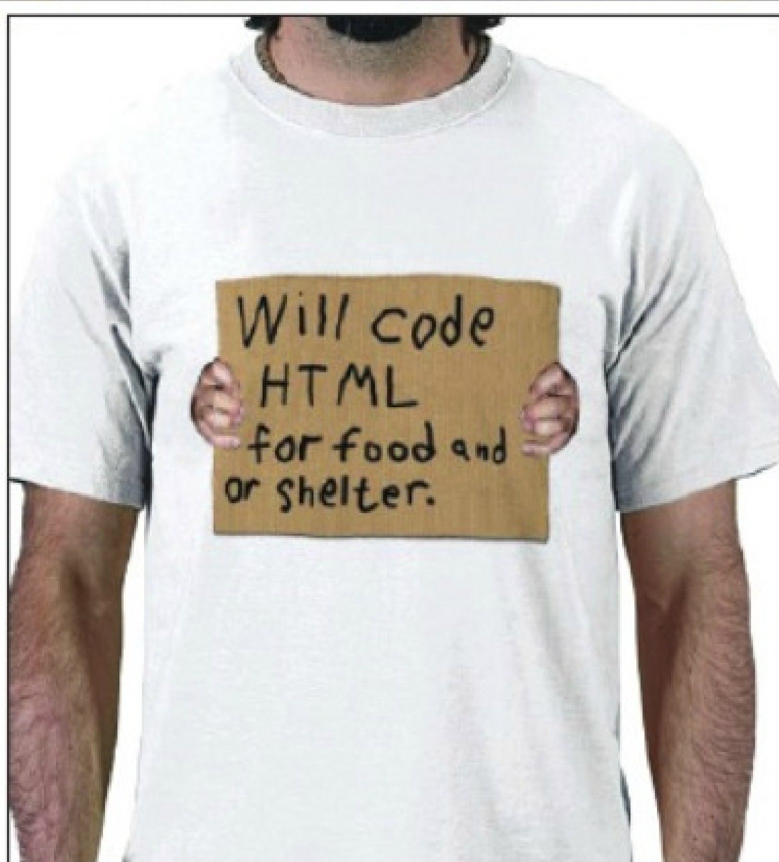
新年愿望

我怀着奇怪的心情离开了上海，来到了天子脚下的北京，希望能够重新找到自信，实现理想。

经过半个月疯狂投简历，终于有公司投来橄榄枝，进公司后很开心，没事就会上几柱香，求老天爷保佑我，能够顺顺利利的。







（上图）这疯狂找工作的经历，一点不值得怀念……

（左下图）这这是每一个打工者需要有的觉悟，公司不是家里，没人给你面子

（右下图）能不能用编程编出食物和房子呢……

在这个公司，每天都有事情做……如果没事做，你就会很担心、很害怕，所以有事做是好事。每天早上9点半上班，除了中午一小时吃饭、晚饭再加上路上时间，我都必须要做事……做着做着，就不知道自己到底在做什么了……

现在来北京几个月，每月拿着3000块钱的工资，其中有一半要交房租，每天工作时间在15小时以上。问同事你2010年的愿望是什么？答曰："我希望每天凌晨3点前能睡觉。"每天凌晨3点前能睡觉，这就是我们2010年的愿望，我们不要求涨工资了……

因为我知道，现在找份工作都难，给你3000块钱干着就不错了（干网络这行开始差不多都这价格，除非你有几年工作经验，不然不会高），不扣工资就是好事，每天生怕比别人做的少被老大批评，批评1次、2次、3次……就面临着被炒鱿鱼的危险。

现在找工作，要求高学历硕士、博士，要求工作经验2～3年，要求会外语，最好是留过学的，可刚毕业的学生怎么办？没有我们这些新人，哪有那些老前辈？甚至有公司给新人开月薪500、800都有人抢着去做。干网络这行的，有多少人每天能按时吃饭？有多少人是吃早饭的？不是不想吃早饭，是没那个时间吃……

前一阵很火的连续剧《蜗居》里，小贝就是搞C++的（某一集中小贝的办公桌上放着C++程序书），老婆跟着宋思明跑了……可能还有很多人希望做程序员这个行当吧，除非毕业名校足够强力或者有个好爸爸背景浑厚，不然这个念头还是能打消就打消吧……应该像宋思明那样考个公务员什么的。

最后再次许下2010年的愿望：让我每天能在凌晨3点前，睡觉吧……

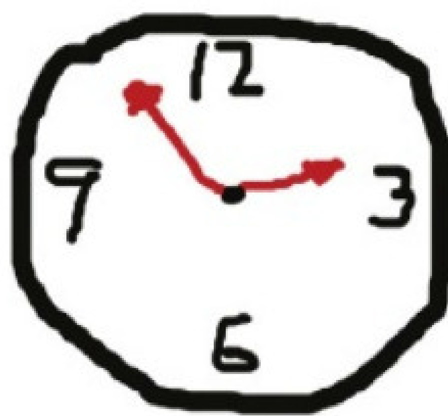
后记

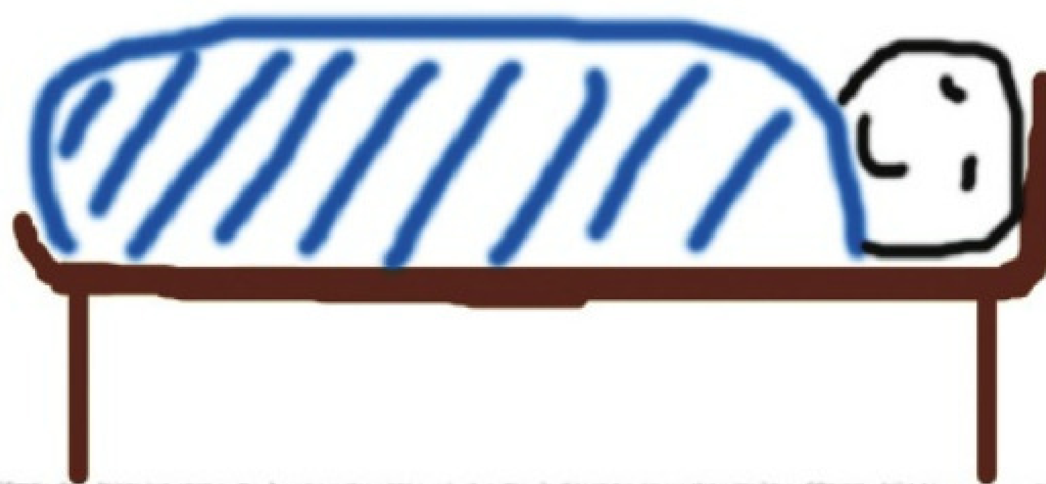
如果我去约访一家游戏公司，对方也愿意的话，一定会安排在一间明亮的会议室，对象一定是西服革履的精英，带着自信满满的表情，说着斗志昂扬的誓词。玩家能看到的，永远是一片祥和乐土，美丽的前台大姐姐，憨厚的程序员大哥哥，表示心系玩家的各种"老总"。

记得一次去某家网游公司，对方带着我参观了他们的办公楼，老实说这间楼修得确实帅气，甚至还有桑拿室，但给我留下深刻印象的并不是那间足有半个足球场那么大的办公区，而是在这片办公区内坐得密密麻麻的程序员和美工。放眼看去，这里就像一个网吧，每个人都在低头忙碌，在他们脸上，你很难看到"兴奋"或是"悲伤"，而且也根本无法从某台电脑上看出正在制作的是什么游戏，一张游戏场景图，是要几十个美工分别负责最后汇总的。而游戏制成后，谁会知道他们的名字？

卑微的，绚烂的，绽放的，枯萎的，这片花园每天都在上演同样的故事，祈祷同样的愿望，犯下同样的错误，流下同样的眼泪。

只是那些花，真的都在努力生长啊……





2月14日 团部表示一切正常

同学，请问现在几点了？
愿意与我说话的女性只有妈妈
瞎了我的狗眼
到处都是闪光弹
对不起，我喜欢的是女生
二周目
大软果然棒
爱情是什么？
能吃吗
大漠小虾是腹黑眼镜吐槽男
我是来做日常的
情侣自重
情人节
杨叔救我
下次
小明最帅了
约会什么的最讨厌了
走开
难道我已经到该结婚的年龄了吗？
别再缠着我了，明天还要考试
请收下吧
地穴领主又拖稿了，我也是
你好，再见！呵呵
你到底要宅到什么时候啊混蛋
教练，我想打游戏呢

相对于现实，我们更喜欢2D世界。我们对某种内容充满喜爱，并愿意为之付出普通人难以理解的时间和金钱，不过请不要把我们与“怪蜀黍的棒棒糖”联系在一起，我们也有喜欢的对象，也会用正常的方式去表白，尽管因为不符合大众标准经常收到好人卡，但也没有因此走向犯罪的道路。我们有自己的困扰，也有自己的快乐，不需要“被拯救”，谢谢。



日本“宅”与NDSL上游戏Love Plus的各种亲密接触，谁说不能活在2D的世界里？前阵那朵与Love Plus结婚的男子，也只是一种与众不同的生活方式而已啊

读者拿到这本杂志时，应该马上就到“圣战日”，所以首先，我代表编辑部所有单身男女，向所有还是单身的读者致以最真诚的问候，“团部”的荣耀，由我们来守护！

其实情人节本身并不是《大众软件》关注的焦点，玫瑰、巧克力什么的，能和4核CPU比吗？能和推Boss比吗？能和甩葱歌比吗？

好吧我是说，在我的理解里，我们的读者或多或少有些“技术宅”或者“游戏宅”属性，这本来没什么，兴趣爱好而已，可现在越来越多行业开始错误炒作“宅”这个概念，把“宅”无限扩大、无限扭曲，一种本来十分正常的东西，竟然被炒作成“时尚”和“商机”，以至于让一些跟“宅”豪不沾边只是单纯的无业游民也高呼起“我宅我自豪”，这让只是做着自己喜欢的事根本不在乎本是否扣上“御宅族”帽子的真“宅”情何以堪。

而由于大多数“宅”没有男女朋友（其实“宅”并不代表没有男女朋友，脱团依然有可能继续“宅”），这一切便在情人节被推至最高峰，这就是做这篇文章的契机。

不是想拨乱反正以正视听，我没有这个能力压根儿也不想这么做（就好像“摇滚”一词早已失去了它本来的含义，现在去跟人讲摇滚其实并不是长发男拿着吉他发泄对社会的不满根本没有用），更不是想让大家都“宅”起来，本来也没有推广的可能性和必要性，仅仅是一种和“非宅”相平行的生活状态而已，如果一定要有个目的，也许只是想在这一年一度的“圣战日”，让我们除去高喊“情侣去死”外，还能有个地方挤在一起互相温暖吧……喂，别乱摸。

说到底，其实就是想表达这样一种意思：不用因为“宅”着心生自卑，情人节那天看着街上拥吻在一起的情侣突然黑化，把本来是玩笑性质的“去死团”演变成现实；另一面，也希望那些对“宅”有误解的同学别老借这个话题嘲笑你的朋友，就算准备炫耀一下，也请等我们先戴好墨镜啊！

约稿时，我首先找到一位日系大宅，男性，就“宅”及其衍生文化做出相关阐述，当然还有他对情人节的“个人看法”以及最后的“求交友”，之后我觉得似乎不够全面，于是又经过朋友介绍，找来一位你跟她说话时完全感觉不出来是女孩子的“宅女”，她写下如何成为“现在的样子”以及怎么打发情人节时间的小技巧。哦，他们分别自称来自绝望推广委员会和猎奇同盟，根本不存在的组织，大家千万别当真哟。

资产阶级思想严重的情人节

■绝望推广委员会 瓦格雷

我向来讨厌代理商在游戏内搞什么节日活动与限期任务，短短几天内能够完成的任务所带来的奖励都是华而不实，入手那一刻会有上当了的感觉——特别是情人节。就好象用糖果来敷衍买不到藤崎诗织手办的孩子一样，这种廉价的怜悯谁会接受？

运营商最简单的节日活动就是在节日假期期间将游戏中所获经验值的数量提升到2倍，以此来吸引节日休假中的玩家。这也就是最近几年大大小小的节日时我都在海上度过的原因。什么？海上？你没看错。白天，我和普通人一样7点钟起床，带着睡意去挤人口密度大过沙丁鱼罐头的城铁，在公司查阅游戏资料直到下班。晚上，我是铁甲战舰（Ironcladwarship）泰坦尼克丸的舰长，奉命于伊奥尼亚海对抗来自奥斯曼土耳其帝国的私掠舰队。或者驾驶高速帆船（clippership）移动城，从印度装回满仓的胡椒与香料。几年的航海生活让我习惯了睡吊床和不加冰的朗姆酒，拜这种原材料为甘蔗的酒所赐，连续几年的熬夜+方便面生活也没有让我像长期漂在海上的水手们那样因缺乏维生素而患上败血症。对，比起下班之后去什么地方吃饭这个问题来说，我更关心非洲南岸的海战以及圣乔治的黄金市场。

我总是在说，在这个世界上，你选择的生活方式首先不违背伦理道德，其次不违背国家法律，那么这种生活方式就应当受到尊重。另外就我对人类社会 群体长时间的观察了解之后，发现到人类是一种物质生活和精神生活可以相互弥补的生物。易懂的语言来解释的话，就是当一个人的精神生活空虚的话就会想方设法用丰富的物质生活来弥补精神上的空洞，相反也成立。这种物质生活丰富并不是像教科书上批判资本主义时说的那样，必须大富大贵才能体会的那种物质级别，比如杰克丹尼+龙舌兰可以灌醉一个人，二锅头同样也能灌醉一个人，成本不一样但达成的效果是一样的。相反的，沉溺于自我丰富精神生活的人的大脑中并非同样向马克思爷爷当年写《资本论》一样，全是为了人类未来而进行的伟大构想。古有浮世绘，现有同人本，这就拜人们强大的脑补力所赐。

精神世界能否代替物质世界让一个人在社会中生活下去？这当然是不可能的，之前也说过精神和物质世界是相辅相成，相互补充的一种关系（只有无聊的人才会觉得它们是对立的），除了吃饭睡觉之外，出行、工作、社交也是不可避免和压缩的社会活动。这里顺便纠正大家一个错误观念，就是说没有後三项的人也不能称之为宅，宅的三大原则是“交换、对战、收集”其中每一项都或多或少带有与外人交流的成分。闭门不出的人在日文中被称为“引きこもり”，中文译为“家里蹲”，他们并不是宅，只是失去了精神和物质的平衡点。



（上图）去死去死团：真正意义上的去死去死团是出自日本漫画家笔下《稻中桌球部》的典故。这种自嘲人群组织的群体最先活跃于我国港台地区，随后随着网络的普及和发展遍布亚洲。图为2006年2月14日情人节，中国台湾去死去死团的活动合影



（右图）家里蹲：家里蹲并不等同于宅，两群体重叠人数再多也不能同一而论。造成家里蹲的问题有很多，比如日本学校中经常出现欺负人的小团伙和被欺负的孩子，被欺负的孩子就有可能对学校产生厌恶，最终导致对大人，对社会产生恐惧而闭门不出。图为《再见！绝望老师》中的家里蹲角色小森雾，出席番号24。台词翻译：看深夜动画是无职人员和家里蹲的义务

那么对于平衡点掌控得好的精神世界派自由战士是否能够脱离一般社会人群的生活习惯，大量减少在一般人看来必不可少的物质派生活呢？笔者作为一个拥有长期脑补完精力的人来肯定的说：可以。这个问题的答案甚至是显而易见的，只是因为当今社会上充斥这太多偏激的思想和解释给很多人造成了误会——尤其是网络上的错误概念——导致了大家对于我们这一类人的不理解，同时也造就出一批性格极端的ACG人群（ANIME COMIC GAME爱好者群体的总称，我们不说宅，宅群体包含在其中，也在其外）来。

死死团不是恐怖主义组织，也从来没有无端的嫉妒

死死团，原名去死去死团。该组织知名度非常之高，但如果给它下定义的话，恐怕很多人都会说错。去死去死团的宗旨是“对抗资本主义化恋爱”，即，因为金钱容貌（容貌也是一种资本）而堕入男女关系。当然了，走在大街上，很难辨别那一对对通过自由恋爱组合起来的男女是否就是资本主义化恋爱的产物，所以去死去死团在更多意义上只是让一群喜欢自嘲的年轻人有借口集合起来，度



皮格马利翁：希腊神话中最伟大的手办原型师，爱上了自己的手办，并与之结婚。一切始于对现实世界中女子的绝望。心理学学家一直认为他的手办并没有被爱神赋予生命，只是名为加拉泰亚的女子象牙手办在其精神世界中是生活的。哦，这张图当然不是皮格马利翁，而是我们最喜爱的Saber手办！因为那个图有裸体

过一个个没有情侣但依旧很开心的节日。那些所谓的"嫉妒情侣的群体、没有女朋友而不满的群体、专门破坏浪漫情调的群体、闲得无聊的宅男群体"的概述都是错误的。就笔者对于人类群体的调查研究，男性只会在另一位男性有用了自己所喜爱的异性之后而开始嫉妒，并不会单纯的因为其他男性有异性伴侣而嫉妒。说白了就是别人成双成对是别人的事，只有我喜欢的女孩子和别的男人在一起的时候我才会嫉妒。再追伸一点，如果自己喜欢的女孩子是"资本主义化恋爱"的牺牲品的话就会让嫉妒的成分更加加剧，这也就是死死团的诞生的原因。

时间精力与兴趣难以平衡的生活——异性交往不占这种生活的主导

总有人问我，游戏和动漫人群难道就不会想找男女朋友么？提这些问题的人一定把我们都当成皮格马利翁（神话中的塞浦路斯国王，对于世界上的女子失去兴趣，决定永不结婚。用其精湛的雕刻技术塑造了一位比例为1：1的象牙少女手办，该手办后来被爱神阿芙洛狄忒赋予生命）了吧？精神世界丰富并不等同于一定需要有精神寄托才能生活，真有一天离开了2次元世界我们依旧可以健康地生存下去。我把所提的这个问题归纳为兴趣问题，异性密友并不是我们的兴趣所在。

有的人喜欢参加各种各样的社会活动，并乐于在正式和非正式场合携带自己的异性朋友出席，甚至按照国际惯例给每一种场合都进行了严格的程序规定，他们称之为"礼节"。相对的，忙于精神层面活动的人很难有精力和时间融入现实世界中的社交活动，更不可能因为很少出席的饭局或者酒会而特意寻找一位能够称得上"女朋友"的女伴。即使出席，这些人也往往是将自己隐藏在会场的阴暗角落或者堆积如山的食物后面。他们更多的时间来考虑的是如何快速脱离这种另自己不适的场所好回家继续将未完成的游戏和书籍完成，《银河英雄传说》中的主角杨威利就是最典型的例子。归结一下兴趣方面的原因——在个人时间精力有限的情况下——越是拥有可以独自完成的兴趣的人群就越不容易结识到异性，至多能保证抱有同一兴趣的一批人成为朋友，但这一朋友圈很可能只通过网络进行交流。另外，这一群体的人也不存在因为没有特殊关系的异性朋友而感到不快或焦虑，因为他们没有那个时间。

宅男与腐女的可能性——小于你梦到能登麻美子的几率

"那么如果是一对具有相同兴趣以及生活规律的男女呐？"

很多人觉得宅男和腐女的相性很吻合，但那也只是在针对ACG的话题上能体现而已，如果试问宅男与腐女之间作为男女朋友相处的可能性，那真是微乎其微。电影版《邻家801》中借腐女的嘴将她们眼中的宅男诠释了出来。首先一点就是难以沟通和偏执，宅男通常都会在自己的立场上坚定信念决不动摇，然而事实上腐女子也是如此，比如CP（Couple的缩写，英文字面意思为：两件事，两个人。在腐女子同人界被用为两位男性角色的配对。举例：《灌篮高手》中，流川配仙道、鱼住配赤木……），第二就是生存状况令人堪忧，宅男们自己的房间通常都是仅仅能保证最低的生活条件，说到他们的房间就会联想到贴满美少女海报的墙壁，双屏幕甚至多屏幕的电脑，放在机箱上的抽取式纸巾以及放在脚边的满满的字纸篓。不光是女性，就连生活习惯稍微好一些的男性也很难与这样的人共处一室。但是话又说回来，腐女的生活状况也不甚理想，她们的生活状况和精神状况究竟是怎样的，从没有接触过腐女子的笔者的阐述似乎会缺乏说服力，大家不如去看看隔壁干物女（由日文而来的外来语词汇。干物即被吸干水分的物品，干物女形容放弃恋爱，认为很多事情都很麻烦而凑合生活着的女性，已经隔壁作者授权，文中并非诽谤！）的碎碎念来推理一下。但是通常宅男对腐女的看法就是"她们没有性别"……一方面是



邻家801：讲述一位普通男性和腐女子同居生活的故事，小说、漫画、电影之后也有了动画化的信息。比起《电车男》中那位伪宅来说，作品中的女主角801ちゃん可是为货真价实的腐女，有纠集腐女子集团回家，要男主角当众脱衣服的桥段

叫嚣着“萌3D打断腿”的宅男族，另一方面是喊着“天下帅哥都归我，宅男没有BL权！”的腐女子，至今为止依然能够在同一所会场参加Comiket而不出现治安问题已经是让笔者非常惊讶的事情了。作为一个男性，站在宅男的角度上执拗一句，如果有一天，一个腐女子对我告白说：“我身体里的男性人格爱上你了”的话，我是无法接受的。

丧男——毒男+宅男的进化型

这是一个特殊的群体，他们不会为没有女朋友而烦恼，也不会为别人质疑他们为什么没有女朋友而烦恼。

经常有人把“丧”和“宅”混为一谈，这也要归结宅文化在中国尤其是大陆地区的错误传播。大家认为没有女人缘，喜欢打游戏，休息日也不出门的人就是宅。事实上具备这三点特征的人群都有更精确的称呼：游戏玩家——Gamer；假日不出门——INDOOR派；没有女人缘——丧。丧男和“毒男”“宅男”同为一种社会现象，但是他们不像毒男那么不修边幅或者说长相根本就已经跌破发行价，也不像宅男那样因为宅得太久而失去与人类交流的基本技能。“丧”只是单纯的丧，试问一位面容英俊、身高过180cm、有体面工作又受过良好教育的人没有异性伴侣，那除了“丧”还能用什么来解释？丧男没有女朋友并不是因为他们中了什么奇怪的Debuff，在女性群体中他们确实享有比一般人群更高的瞩目度，但是每当有女性脚步声临近的时候，丧男们就会警觉起来，开启生物全自动防卫系统，无论对方如何诱惑也不会有所收获。这一批人在ACG世界中经常出现——我是说作品中——比如一心追寻不存在的秘宝的冒险者，一心呵护妹妹成长的大哥哥，还有从小在战场长大，已经无法适应现代和平社会的青年军人等等。但事实上这一批人的确也存在于现实社会中，他们有着属于自己的各种原因，一直拒绝和女性来往。当女性被他们的外表吸引到身边时，发现丧男都是一群不浪漫、不解风情、不懂得讨好自己的男人，自然也就退散而去了。显然这一群体距离并不只属于ACG人群，之所以将丧男单独提出来进行点评是为了提醒各位捧着杂志的リア充(同样也是来自日文的外来语词汇。表示“现实生活很充实”的人群，与守在电脑前，没有朋友，唯一愿与其说话的异性就是妈妈的“家里蹲”是反义词)，如果有一天遇到这样的人，不要奇怪他们为什么是孤身一人。

导致我们没有女朋友的情况有很多很多种，但是我们(ACG住民)和你们最大的区别在于我们不会将这种现象作为无法理解的问题而提出。在我们看来这太正常不过了，除了上述一些大原因之外还有很多诸多的小原因——那更是你们所无法理解的。然而我们所无法理解的是为什么会有“救救阿宅”“手把手教你脱宅”“作为我的朋友我要拯救你”这样的说法，甚至还有脑袋坏掉了的科学怪人抓走了很多只是喜欢上网打游戏的幼小生命，将他们关在集中营里还用器材电他们。重复一遍文章开头所说的“你选择的生活方式首先不违背伦理道德，其次不违背国家法律，那么这种生活方式就应当受到尊重”，我也非常欣赏虫族女王说的那句“不成为虫子是不会知道虫族的快乐的”。至于我个人？我个人非常抵制假日经济，无论2天3天还是7天的节假日，我都要在家尽量减少活动来抵制商家的各种促销。一些中国的传统节日也就罢了，连不属于国人的节日也被商家炒作得异常火爆就让笔者有些颇不能理解。如果有30岁以下，与笔者抱有同样想法的女性朋友的话，请加QQ。

『メカビVol.02』『喪男(モダン)の哲学史』『現代視覚文化研究』『ボクの紫苑』『円卓生徒会』刊行記念
本田透 トークショー
GUEST
アニメ会
丸宝行晴
村中宣彦
実写版
ダンゴムシでも書ける ライトノベル講座
2007 1|21 (日)14:00～15:30
青山ブックセンター本店内・カルチャーサロン青山
ABC

本田透
喪男【モダン】の哲学史
偉大な思想家はみんな喪男だった!

丧男：本田透，日本丧男的代表。知名作家、小说家、脚本家，代表作有《电波男》《丧男哲学史》等。曾两次退学（第二次是就读早稻田大学文学系时），原因是“因为班里有女人”。对现实社会中女性毫无兴趣，现于《ONE 光辉的季节》中川名みさき结成“脑内夫妇”

不止爱情

■猎奇同盟 黑箱

“一个人一生只能拥有一次真正的爱情，而其他时候，不过是在重复温习那份感觉，将后来者代入那一次的模式而已。”

如果你要对这种理论嗤之以鼻的话，那么我只好悲哀地承认自己就是相信这种理论的无聊人士之一。你可以叫我宅女或者干物女（这两个词如果你不知道的话那就请去搜索一下），也可以叫我没男友的直女路人A。总之在这个情侣双双对对卿卿我我的时候我孤身一人，然后试图用典型的精神胜利法打败那些看上去笑得跟傻子一样的“幸福狗男女”。我知道团部的荣光要靠我们来守护，我在精神上对他们进行了强烈深刻的鄙视之后，回归到我自己的避风港里当鸵鸟。

“黄粱一梦二十年 依旧是不懂爱也不懂情”

中学课本里有个劝学篇，荀子说君子博学而日参省乎己。虽然当不成君子，照样要学习君子的经验是不是，我一直铭记着这句话，就算是惨烈的鸵鸟也会梳理羽毛。我思索再三，还是觉得人生真是太绝望了。虽然不是什么让人惊为天人的美女，也不是什么让人退避三舍的丑女，在我二十来年的人生旅途中，总之也遇到过这样那样的恋爱桥段。不过每次不是因为我就是因为对方，搞得在苗头阶段不欢而散。这个那个，要我说的话，大概人心真是难懂。我开始进行了深刻的自我检讨，后来发现造成这种性格的原因是对爱情的无限妄想，缘由还是因为小学时代别人在看电视合八集联播艺术人生亲情无限之类的东西时，老爹从不知道什么地方鼓搞来一台游戏机还有一堆漫画。蹦到机器猫的封面前开始玩采蘑菇的时候我就陷入了ACG的大坑，然后就彻底地……绝望了。

算了，游戏好就好在可以读档，实在不行还能砍了重练，而你知道人生是根本不可能的。而且游戏里面的男男女女和爱情通常都为了迎合玩家需求能做多唯美多唯美，能搞多煽情多煽情，所以多少受这个影响产生精神洁癖，遇到真有凑上来的异形，不对，是异性，总会挑三拣四。这个嫌他不够玉树临风，那个嫌他性格不够磊落豁达，有的又觉得太过木讷，有的又觉得过于多情。爱情它是个难题，这句话一点没说错，要满足视觉和心理上的双重享受，唯有看强过2D动漫小说的游戏领域里有什么选择。

“在别人的故事里 做自己的梦”

对于任何一个人来说，打发自己最好方法的无疑就是看故事。这一点在小时候父母也都亲身示范过了，比如在睡觉之前再怎么折腾不休的小孩儿都还是爱听故事的。不管父母的普通话到底有多不标准，念个二三十分钟等坏人被打败，公主王子快乐地生活在一起之后爹妈啪一合书本，清场走人的时候多半娃也就消停着等着拉灯睡觉了，不知道到底是不是因为故事本身就有一定的催眠作用。简而言之一句话，大多数人还是喜欢看故事和听故事的。正如同小说虽然被称为通俗文学，也总有蛋痛的批评家对其进行诟病和批判，不过它仍旧在千百年来长盛不衰，是销量榜上的常客。同理，在玩游戏的时候，特别是在选择应付情人节的游戏，剧情性应该排在第一位。

而游戏又拥有其他艺术所不能拥有的互动性，在游戏中，往往能够经由操作带来的代入感，将自己和游戏中的主角视作一体，带来特别戏剧化的巧妙效果。大多数心智已经受到启蒙的人，对游戏体验的要求不仅仅局限于抠枪打子弹、飞奔过三关，将剧情放在第一位的游戏显然就成为了不二之选。

“也想不相思 可免相思苦 再三细思量 情愿相思苦”——胡适

近乎每个经历过中学时代的人大约都会记得金古梁温，这是众多男性喜欢的武侠题材的几位名家（女性喜欢看武侠的也不在少数，颇有点巾帼英雄的意思），写出来的作品也是不论在数量还是质量上都总会让人瞠目结舌，以此为基础改编为游戏的作品在所多有（至于女性喜欢的什么琼瑶


只想在春日灿烂时，抛弃往事努力汲取阳光的温度


只好独自行走，好冷，好冷，好冷，走的不是路，是寂寞


冬雪尚未消融的初春，我的心也冻成了冰疙瘩


我期待着这一幕："愿意和我一起去摸鱼吗？"


真是情何以堪，泪流满面，惨不忍睹，人生几何……

席慕容三毛张爱玲就按下不表，依稀记得有个《还珠XX》改编的什么游戏，现在估计也没几个人听说过）。在这其中，又以金庸作品的改编游戏作最为繁多，版本也是再三推陈出新，并且还出现了大杂烩式的同人向作品如《金庸群侠传》，同理其他几位齐名作者也有《古龙群侠传》《武侠群英传》等作品。在原创方面，自然也有不少优秀作品的涌现。这典型的拥有东方侠义情怀的作品中，俨然免不了英雄气短儿女情长，也因此让各年龄段的人都对此津津乐道。如我本人，就在还不识金古梁温的时期，曾经为知名到再提就有打广告嫌疑的双剑系列内牛满面数回。纯爱系的GALGAME在日系游戏方面也是遍地开花，在剧情性上做到非常优异的也不在少数。虽然个人认为去找一点卖肉露点的游戏也没什么不好，不过总体来说肉游戏大多比较适合发泄而不是品味。

这些游戏剧情中的爱情显然是有榜样作用的，然而其中的情感往往太过于纯粹和美好而引人生出太多妄想。就像男性往往会嘲笑女性一脸憔悴口口声声要找个白马王子、实际上号称十六岁看上去像三十六一样，女性也总是觉得男性都是一脸欲望心心念念想组个华丽后宫、实际上连潘驴邓小闲的边都没摸到类似。不过黄粱一梦归镜花水月，就算是吃不到猪肉能看到猪跑也再好不过。

没有梦想的人是可悲的，即便你穷尽一生也无法触碰那种极致的恋情，记得有人拼尽生死为红颜一笑，记得有人将相守信诺重过自己生命，记得那些闪瞎人不偿命的桥段，也没什么不好。周星星早就在《大话西游》里告诉我们，快乐总是短暂，可是刹那虽不及永恒，却好过片刻不曾。

"狂欢，是一群人的孤单"——阿桑

你知道世界上的事有时候就是这么讽刺。常常看到有妹子的宅男跑到论坛上哭诉"今日卡拉赞，妹子跑路回家。"下面一水儿回帖"不懂事""哥们儿我跟你换换"。在节日里独守空房的宅门，总能在网上找到同病相怜的难兄难弟难姐难妹。所谓旱的旱死，涝的涝死。两厢里谁也搞不明白谁，索性还是都继续维持原状，该约会的约会，该上网的上网。

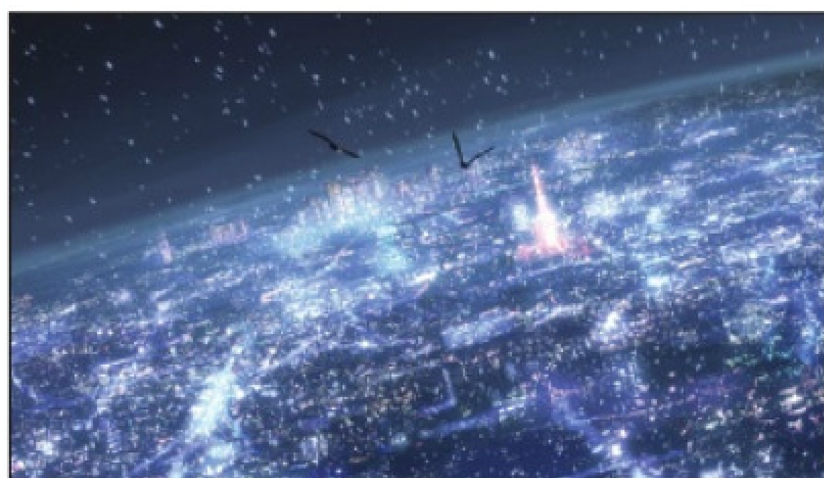
然后怎么地，开电脑登帐号开外挂随意，要玩网页游戏的玩网页游戏，从简单到会点鼠标就行的偷菜抢车位到高阶到键盘鼠标同时上阵的全部都上，随便点几个热门游戏什么《魔兽世界》《成吉思汗》《诛仙》《剑网叁》之类的选个副本下下，还不能熬过几个小时么。再说这年头网游里组队加公会都要YY验明正身，女性玩家不再像熊猫那么稀世奇珍，说不定真在游戏里能发展点苗头出来，您别笑，男人是这样，女人也是这样。反正大家都闲得慌，至少凑个热闹拼人气儿互相取取暖。在冷透人心的冬日，好歹有个消磨时间的地儿。至于游戏里面那些什么情人节任务，还是甭去凑热闹了，除非真是铜皮铁骨不怕死不怕累不怕折腾，不然这对高唱单身情歌的人群来说，这不是要命么？还是老老实实做任务跑拍卖行PK比较实在，付出总有所得，总不好给自己添堵。

今年的情人节真的快要到来了，在最寒冷的冬季。有些场景不由得还是从记忆深处翻涌出来：白茫茫的雾


时过境迁，风雨之后不一定有彩虹


然后同看潮起潮落，宛如童话


曾几何时的两小无猜，任何人都有珍藏在心底的记忆


夜里的流光溢彩，在情侣心中也许是景致

气中偷偷交换礼物的两个人，那些羞怯的欲说还休，遥遥张望的失意与苦涩。其实又有什么所谓呢，就算是游戏里也有不幸成为炮灰，一辈子只能活在某某人阴影下的角色，也有因为种种原因如家国大爱，失去了选择权力的角色……转念一想，也许我们还算是幸福的。有部棒子剧里说："去爱吧，就像从来没有受过伤害一样；跳舞吧，就像没有注视一样；唱歌吧，就像没有人聆听一样；工作吧，就像不需要金钱一样；活着吧，就像今天是世界末日一样。"

2010的2月14日，和我一起，等待它的到来吧。有对象的赶紧去告白，想结婚的赶紧筹备求婚，属于我们的爱情，也许就在不远处，等待着我们前去采摘。在那之前，在那之前的人生，其实不止爱情，对不对？

我们是朋友了……

科幻小说翻译大拿Bruceyew

兄弟我打算和去年一样，伙同几名友伴，穿上去死去死团的制服，去上海淮海路、南京西路等幸福指数最高的地方，见到一对儿一对儿的就拼命拆散啊，这样反人类的节日，是单身男人的仇敌！

前UCG编辑多边形

情人节？你是说那个满街都是一对儿一对儿的、吃饭的地方被撑满、看电影的地方被排满、玫瑰被炒到十倍价格、天空飘满巧克力香味、所有的钟点房都被一订而空、安全套销量达到曲线巅峰的那个节日？对不起，对于我这个年过而立并且膝下有两岁幼子的人来说，那个节日已经永远地毫不犹豫地告别了！再见！不，是永远不见！

腾讯"27K党"熊猫

对我这种单身宅男来说，今年情人节和过往并没什么区别。由于是正月初一，估计主要能做的也只是和长辈亲戚们拜拜年了，其余时间估计都会在床上或者电脑前度过吧。什么，你说有关异性方面的安排？好吧，我打算在那一天自己身边所有的单身女同学、女同事们群发短信，占卜一下未来一年的同步率如何……

地下漫画大拿孙渣

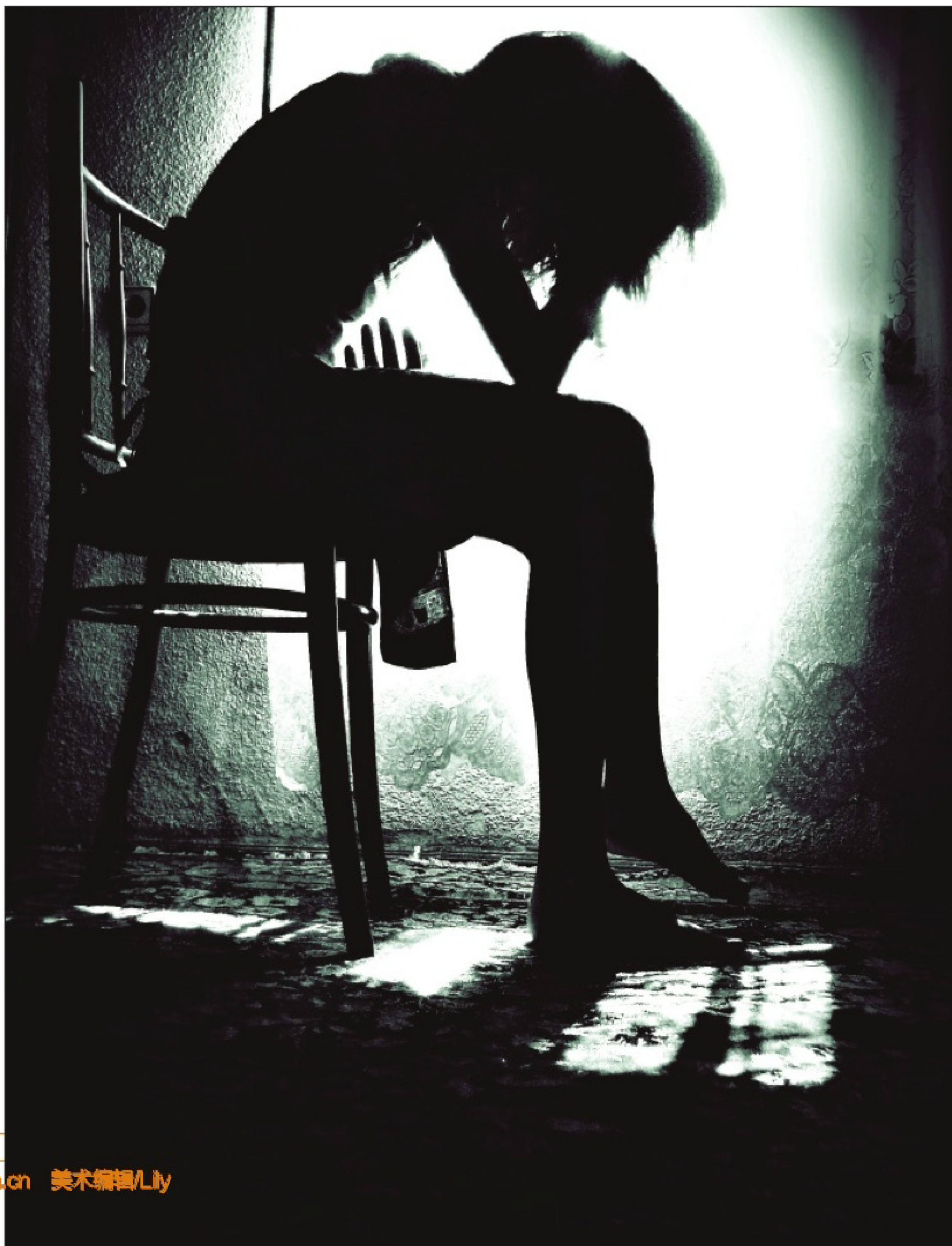
情人节前下一礼拜动画漫画，然后情人节晚上一口气看完，陶醉在幸福快乐祥和的气氛中度过情人节，啊对了，全是治愈系动漫，可不要变态的。（小明注：做过大幅度删减，我能怎么办啊！）

大漠小虾

我想我会因为头天晚上看春晚，顺便因为搂不住又看了半夜的历届春晚小品集锦而在睡眠不足中醒来，醒来的时候还在感叹1982年的人笑起来是那么朴实。老爸老妈已经穿戴整齐下饺子给我吃，同时应付一个个老家打来的电话，碰上这种电话一般我也要说两句，就是不知道说什么好，只好祝他们每天都开心。什么，你是说情人节？它跟大年初一赶在一天，你让我能想到什么呢……

地穴领主

2009年的十一长假，我是在赶稿中度过的，2009年的生日那天，我是在赶稿中度过的，2009年的平安夜，我是在赶稿中度过的，2010年这期杂志排版前的周日，我是在赶稿中度过的……值得庆幸的是：2010年的情人节，我终于可以不用在惶惶不安的赶稿中度过了——前提是我为自己的拖稿行为找到了合适的开脱借口……P







■本刊记者 Psychoo

前阵儿有个名为《李献计历险记》的动画突然在网上风行，Verycd给上了首页，留言过千，豆瓣上超过一万多人给了评价，其中接近60%打出5星，在谷歌上搜索“李献计”有超过一万五千条结果。有人说这是21世纪看过的最牛x的动画没有之一，有人表示好想成为片中的女主角，一个接一个上千字的评论，就跟中国刚开始进口美国大片似的，总之这部20多分钟的独立制作动画，这阵儿特别流行，特别招人待见。

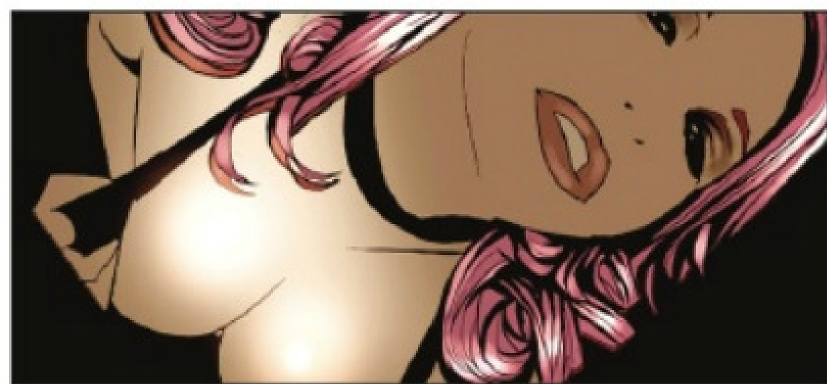
我本来也想写几句评论，后来觉得一是能力有限说不定会误导读者，二来正如网上有个哥们所说，“这类东西，文字怎么表述都是空洞”，所以我也不费那个劲了。之所以兴起采访作者的念头，一是这动画里出现了《大众软件》，二是动画中含有大量与游戏相关的情节和桥段，甚至故事主线都与“打游戏”有关。最后，如果你没看过这部动画，不如先找来看看再继续读这篇采访，因为还真有点儿剧透。

小明：为何用李献计这个名字？

飞行员：这得从最初的人物设定说起，最开始的时候李献计是个凡事儿都充满计划性的好青年，为达到目的，他脑中有一个无比详细的计划清单，这清单一直出现在屏幕的下方，随着剧情的推进清单上的条目逐渐被划掉……所以李献计本来叫李计划，可这名儿忒计划生育了，就改了。

小明：是什么让你萌生了做这个动画的念头？耗时多久？一个人独立完成？能否简单介绍一下从无到有的关键性进程？











飞行员：我其实特想配合着说一段撕心裂肺的创作背景故事，可您看，我是一游戏成瘾的，2007年初的时候我的老电脑越来越没法应付新出的游戏了，所以我要么玩儿老机种模拟器，要么玩儿AE（后期软件），结果在老机种模拟器上挣扎了几个月后，我就开始做动画了。我是一上班儿的，期间有一搭没一搭地做这片儿，最后在2009年9月29日完成，因为是单兵作战，所以总共花了大概两年半。从无到有的关键进程应该说是电脑忒老所以只能一直做动画吧……

小明：动画讲述了一个挺悲伤的故事，可能你也没有什么很强的目的性或者说想传递出某种道理，是不是可以说是一种对你现阶段状态的影射？动画有很浓的文艺范儿，是特意为之？

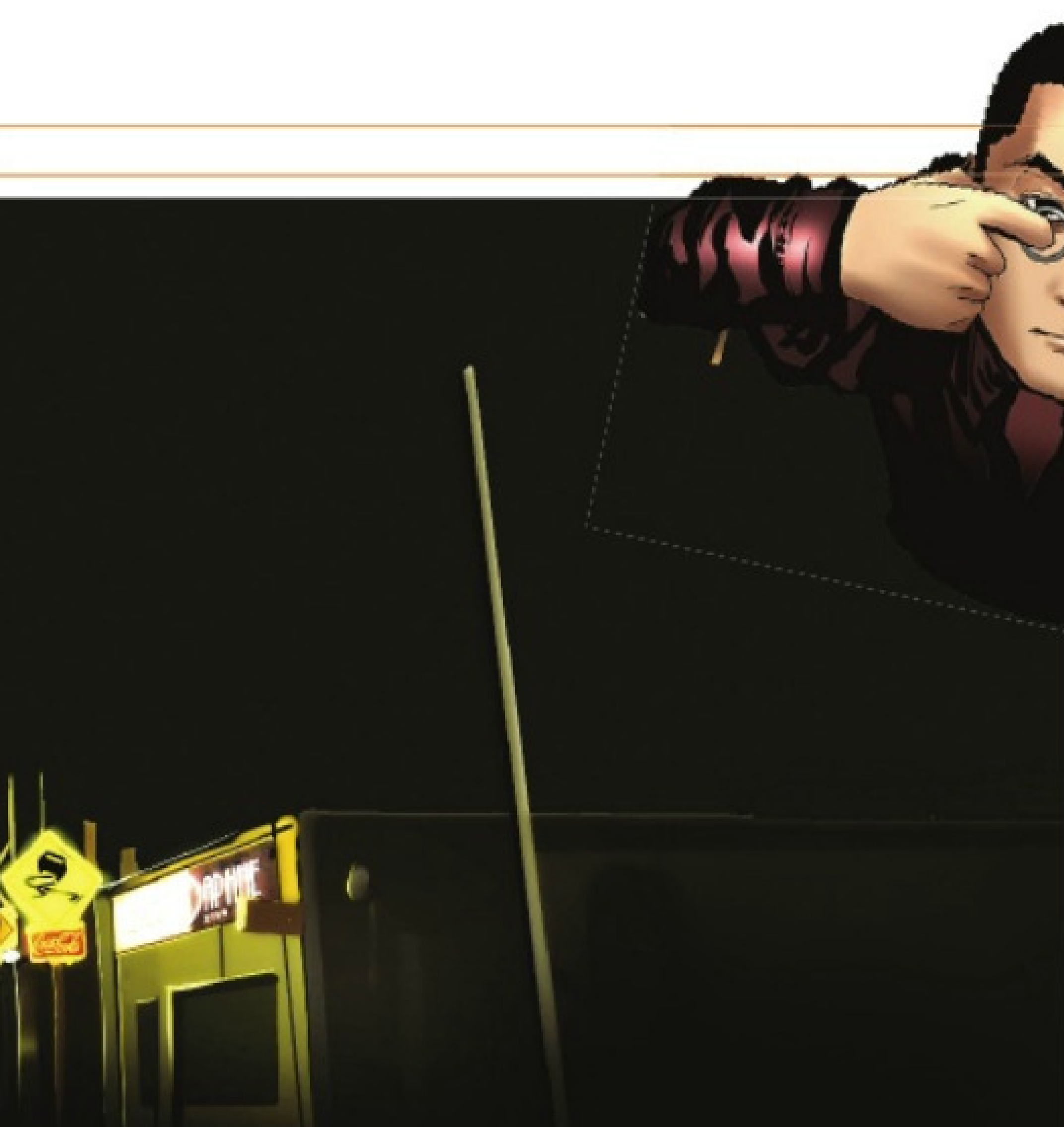
飞行员：没错儿，开始的时候我想弄一跟平行世界有关的故事，可后来因为制作周期过长，我写作文抓不住重点的毛病又犯了，这片儿成了我生活的一种松散记录，我把想跟自己说的话、感兴趣的游戏、喜欢的电影明星全放在了里边儿。所以我一直觉得这是一特小众的片子，能有人喜欢是我运气好，我谢谢大家伙。文艺范儿这事儿我得老实说哥们玩儿现了，整个过程中我总提醒自己，别矫情，得Cult，结果最后还是不留神矫了一小情儿，大家伙多包涵。

小明：故事主线由"差时症"穿插，这种疾病现实里并没有，你是怎么想到这个设定的？觉得它对整个动画的作用是什么？

飞行员：我初中的时候有一特好的哥们儿，后来因为一些原因就不常碰面了，然后有一回我们俩一块儿吃饭，我说："咱能存个盘么，下回见了再读取。"这意思就是这回碰面的状态咱都各自记住，然后下回碰面的时候咱假装中间没相隔这么久，接着上回的状态聊。后来我发现这不怎么有效，实施起来也特别困难，随着时间的流逝我们俩碰面没原来那么多话了，甚至有时候这么干坐着觉得时间过得很慢，所以如坐针毡相对无语的时候就是差时症的第一种表现，而之前的存盘理论如果能够成功实施，就是差时症的第二种临床表现。差时症在影片中为各种不合理事物的存在充当了借口，当然在我自己身上，我觉得差时症代表了那些只存在于我小时候生活中的纯粹的东西。不留神又文艺了，我自重。

小明：动画中有很多与游戏相关的情节和画面，比如一开始出现了大众软件、Fami通、UCG，恶搞日本的街机王，还有超级玛丽、PSP、NDS等等，为什么要插入如此多游戏内容？

飞行员：您真问着了，我上学内会儿玩游戏的时间比睡觉的时间都得长，一直到现在，我硬盘里没个游戏玩儿着就心慌，所以既然是自己个儿玩儿的片子，那里边儿必须得有游戏，我当时还想，如果以后有别人见了这片子里的游戏桥段肯定一乐"哟，这哥们儿也玩儿过这游戏嘿"，反正作为一个游戏成瘾的，我觉得这么着挺有意思。



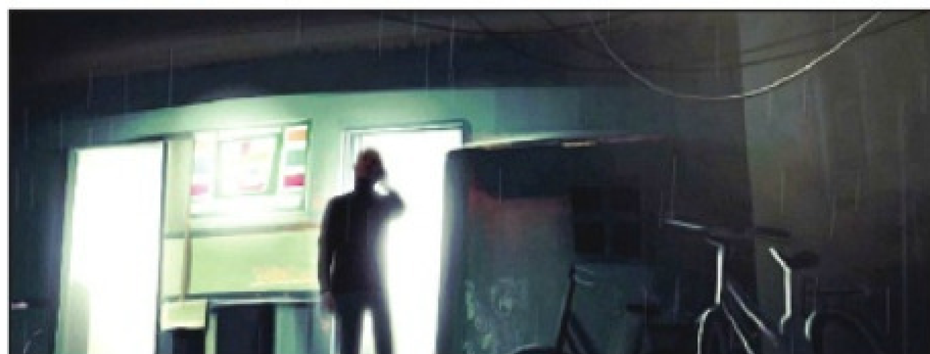
小明：动画开头就听到了《Mindgame》中的曲子，后面还出现了后摇乐队Sigur ros，这个动画与这个乐队老实说挺小众的，你平时大都看哪些动画听哪些歌？配乐时是如何选择的？

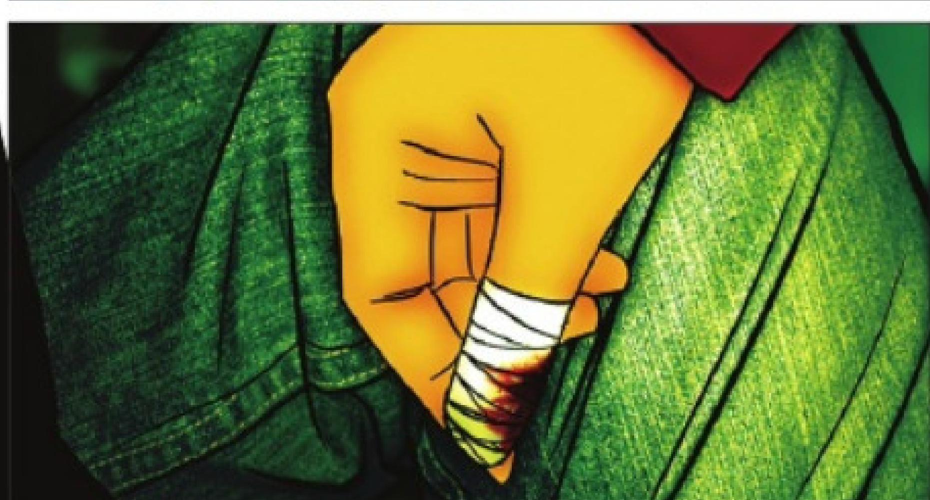
飞行员：老实说我是一盗版的受益者，所以我平时看的听的跟广大人民群众差不多，电影方面只要有趣或者言之有物我就喜欢看，音乐只要旋律好听就喜欢，这跟原来上学时候不一样，当时我觉得除了摇滚，流行乐都是屎。当然，这片儿里的音乐都是我喜欢听的，在我脑子里画分镜头的时候就会有一大概齐的旋律配合着画面，然后随着镜头的进一步细化，这具体配乐就选出来了。

小明：动画里有“打穿游戏就会打开时空门”这么个设定，想通过这个表达什么意思？

飞行员：门是最初平行世界设定的遗留物，本来希望每扇门后都是一个平行世界，后来把平行世界换成时光倒流发现也说得通，这设定就保留下来了。既然这儿提到门这回事儿了咱就这么说吧，这片儿哥们确实随性了，里边儿只有我自己能看懂的东西有不少。比如最后李献计打开的内扇门是机器猫的任意门，看过机器猫剧场版的同志们都知道，任意门不但能把你带去想去的地方，还能把你带去想去的时间，所以李献计最后的结局是他自己选的，他选择了永远无法与王倩在一起，那样他才能获得真正的自由，完全平静了。还有开头一个镜头是运动员李献计临冲线的一跃跟《The Animatrix》中的一个镜头一模一样，连衣服都没给换，看过这个短片的同志一定都记得《The Animatrix》里内哥们儿在这一跃之后短暂地脱离了母体，获得真正意义上的自由，而李献计在这一跃之后却叫了王倩的名字，因为在打穿游戏之前，他一直认为只有王倩能给他真正的自由，让他彻底消停。所以李献计对“自由”理解上的变化也应了片里内句话：“其实就是为了自己能从分手的世界里顺利逃走。”







小明：动画里配音挺讲究，前面的日式英语和后面的美式英语，听起来相当严谨，这块工作是如何进行的？

飞行员：同志您言重了，我特迷糊一人，讲究严谨谈不上，反正咱常看日本动画片儿的对日式英语都熟，后边儿内英文哥们儿说了好几遍，然后拣出能凑合听的就给放上了，您大家见笑。提到配音我必须得感谢一下DEERPLAY同志，她主动承担了片中所有女声的配音工作，她英文口正，也是一变声癖，没她这片儿有女性角色出场的地方只能干张嘴上字幕了。

小明：动画后半段，主人公不停重复着人生寻找王倩，却在见到她时止步不前，并说了一句“彷佛度过了整个人生”，含义是？

飞行员：结合哥们刚才坦白的内段儿，您肯定知道结局时李献计按着自己意思来了以后就自我满足了。可片子开始流传后我看到了许多大家留下的话，他们结合自己的生活赋予了片中人物更丰满的性格、更完整的经历，每次看这些话的时候我都像是在读一个新的故事，激动极了，所以我得说大家伙自己对结局不同的解读方式都一样靠谱。

小明：国内的独立制作动画越来越多，而你制作的这部在我眼里确实是一次飙升，以后是否会继续做一些小东西？是否考虑过以此为生？

飞行员：同志您过奖了，我都不好意思了。关于以后的计划我还没太有，因为目前我的生活相对于以前并没有什么改变，所以还是老实上班儿吧，还得给在乎的人们买东西呢。

飞行员最后说的是，我是年轻优秀的飞行员，他的爸妈都比他出色一万倍（这很重要）。2007年初开始画《李献计历险记》，历时两年半，在DEERPLAY的帮助下完成了配音，这是他目前唯一的作品。









好奇《神魔大陆》

■本刊记者 Psychoo

一定要分类的话，我算是一个欧美范儿玩家（这种分类真傻），这可能与我小时候非常喜欢读书有关，Playboy什么的，所以我对网游的理解和认知也大都来自欧美作品，UO、EQ、SB、Planet、DDO、Lotro等等。后来，国产网游在棒子作品的熏陶下突然开始雄起，一个接一个出现，最想不到的是，不少国产作品已经找到了“中国特色”，虎虎有生气地发动着。但我还是要说，太多国产作品玩儿得有点过分，简直就是泯灭人性地实施鬼畜调教，还是没有快感那种，我总暗暗诅咒它们快点倒闭，但是我等级太低，技能树攀得也不高，诅咒就老不灵验，不过我是一个胸怀宽广的大魔导师，欠我两毛钱这种事从不放在心上（5毛就不行了！），也就不再那么跟自己较劲了。

也许你不知道，除去心胸宽广外，我还有特别理性的优点，所以尽管如此，我还是不会否定网络游戏这种形式，如果你常去老外网站看那边儿的网游新作，很可能也会觉得“原来地球是这样的啊……”这么说好像有点崇洋媚外，但我确实就是这么想的。

去年年底，我们曾刊登过一篇完美时空新作《神魔大陆》的介绍，当时吸引我们的是这款作品中关于“编年史”“神格”“信仰之力”等设定，当然，在本质上，这些内容或多或少有些原型，但又有所变化和发展，反正起码我的感觉是“诶，这款看起来好像可以试一试哦”，于是在我第三个优点——追根问底——的催动下，联系到了《神魔大陆》研发团队，发出了一些我的小疑问。

所以这篇采访有两个目的，一是向和我一样不否认网游这种形式的朋友介绍款新作，二是希望对网游完全不抱兴趣的朋友也能大概了解下现在国产作品大概怎么个走势。当然，如果等游戏出来那天大家发现不好玩，也请不要抽打我。人家，只是好奇嘛……

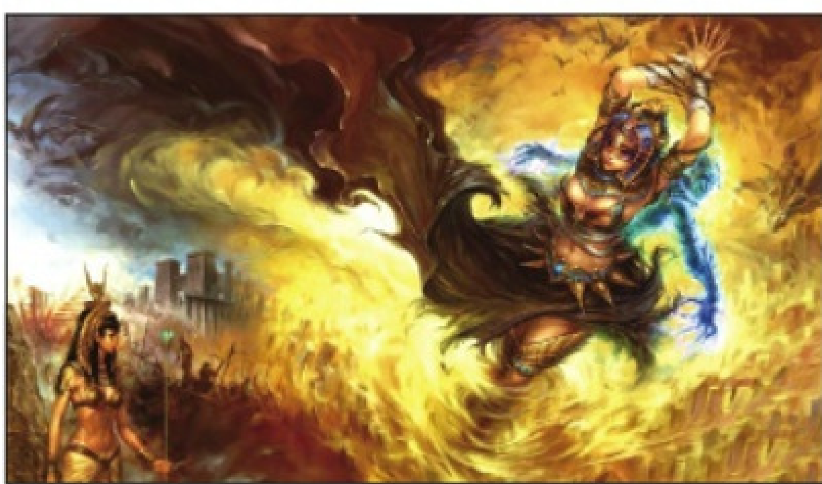
小明：《神魔大陆》是如何实现所谓“编年史”的？通过资料片的更新？如果与玩家行为有关，能否简单举例说明？

研发团队：《神魔大陆》中的“编年史”系统并非是资料片更新。它主要表现为，随着时间的推移，游戏中会出现不同的纪元，每个不同的纪元年代世界发生的事件也会不一样，游戏玩法等核心元素也不尽相同。大家可以通过界面随时了解游戏的进程以及所在的纪元。

服务器刚刚开启时，世界处于一片混沌之中，命运星轮处于停滞状态，天空没有天象，玩家可以用“祈福”的技能为服务器积累信仰之力。当信仰之力到达第一个临界点时，天空豁然明朗，混沌的天空上12星座开始运转。随着玩家持续努力，各种高奖励活动、进阶副本逐渐开启，神格也开始浮现。

《神魔大陆》中的神由玩家担当，他们各自拥有不同的神力。这些神力可以影响到游戏的各个方面，一旦他们联合起来，就可以改变服务器的未来。服务器历史中所有的世界性事件都会被永久记录在服务器《编年史》中。





不同的服务器，由于玩家行为不一样，各个服务器表现出来的纪元也是不一样的，想要完整体验游戏的玩家，一定要第一时间进入服务器。

（第一时间，会不会Down机啊……好吧当我没说）

小明：“神格”到底是什么东西？是否有与其相关的游戏内容？得到“神格”的玩家是否会超出普通玩家太多？如何具体体现“神格”？

研发团队：“神格”是神身份的象征，失去了神格，即使有神的力量，也将不再称为神。玩家从刚刚进入游戏开始，在游戏中的一切经历都与最后成神有关。玩家经历过的挑战，为本服务器做的贡献等等，都是成神的标准。

一旦成为了神，就会得到某种特殊的能力，但这并不代表会比普通玩家具有更强大的力量。《神魔大陆》中的神分为功利、公益和娱乐3种类型，功利类为自己的增益最多，公益类则是针对团队，娱乐型神的能力基本是为全服务器玩家带来欢乐的，与力量无关。打比方说，一个星轮之神，他的“逆天”技能将惠及到属于逆转后星座以及同星相的所有玩家。







（我喜欢娱乐型神，带来欢乐的话，一定会有女玩家密我的吧……）

小明： 根据现在完美放出的消息，每个服务器会设置10个“神格”，究竟如何才能得到？难度如何？依靠一人之力还是多人配合？

研发团队： 每个服务器有数不清的玩家，在这么多玩家之中，只产生十位神，其难度可想而知。想要得到“神格”，必须完成一系列挑战，还要为服务器做出不朽的贡献。目前，成神的道路上基本是靠玩家自己的努力，队友的帮助不能起到决定性影响。

（我还是觉得十个太少了啊！周星星说过，没有食神，或者人人都是食神！）

小明： 毫无疑问，所有人都希望得到“神格”，围绕着“神格”的战斗肯定是游戏核心之一，从一个拥有“神格”玩家手里夺取“神格”难度有多大？得到后是否会被很快集火干掉？

研发中心： 前面说过，所谓的“神”并不全是战斗型的，所以要夺取“神格”，不是只靠战斗就能做到的。想要成为十个“神”之一已然很难，取代上一位神，成为新的神会更难。所谓的“得到神格后会很快被集火干掉”这一说法是不存在的，我们设计了许多有趣的环节，使挑战神的道路变得复杂而有趣。



（其实我很想知道有哪些有趣的环节，不过他们不告诉我……）

小明： 游戏中有“信仰”这个设置，能否详细介绍一下“信仰”到底是什么？能发挥什么作用？我想不会有人心甘情愿去为别人提供“信仰之力”，这之间的利益关系是如何链接的？

研发团队： “信仰之力”是服务器的属性之一。在神还未出现之前，玩家就可以通过“祈福”为服务器增加信仰之力。如果没有玩家信仰之力的支撑，服务器纪元年代的前进就会艰难无比。玩家在奉献自己信仰之力的同时，也会得到神的祝福，得到一个长时间的Buff，或者得到某种珍贵道具。总之，命运星轮不会亏待任何一位贡献过信仰之力的玩家。

（我就说嘛，怎么可能白白提供我的信仰，不想成为将军的裁缝能是好厨子吗？）

小明： 升级方式是否延续“任务”系统？等级是否有封顶？Solo为主还是需组队？

研发团队： 任务系统是《神魔大陆》中升级的方法之一。除了任务系统外，游戏还提供了副本、7X24小时活动等许多升级方式。目前完成的测试版本中，等级上限为80级。我们鼓励玩家在练级过程中组队，多种族、多职业配合会使升级更加轻松。当然，如果玩家是“独行侠”性格，Solo也完全能满足玩家的升级需求。

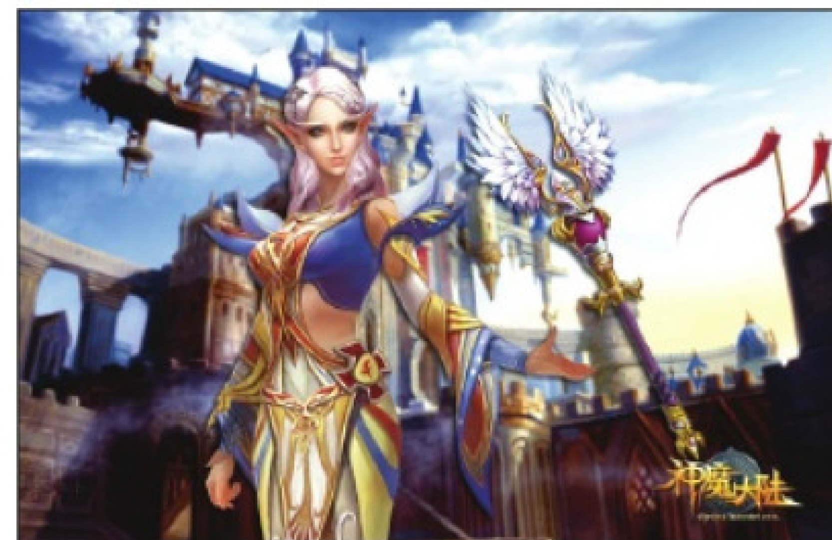
（这个问题问得有点二，回答也挺官腔，我道歉）

小明： 尽管完美强调这是一个追求“好玩”的游戏，但什么才是“好玩”这个问题正如审美一样是各花入各眼的，我是否可以理解为《神魔大陆》与WoW一样设置了PvE与PvP双向内容？但直言不讳地说，暴雪在砸下大笔美金后，才能实现动态平衡，虽然现在的MMORPG也没有什么绝对平衡，但国产作品在平衡方面并不是强项，《神魔大陆》如何处理这点？

研发团队： WoW的PvP与PvE是游戏服务器与生俱来的属性。《神魔大陆》中服务器刚刚开启时，犹如一张白纸一般，服务器以后的发展方向，光明还是黑暗，出现什么样的神，都由玩家自己说了算。

关于职业平衡方面，确实，没有任何一款MMORPG做到了绝对平衡，所以我们只能说，这个问题要交给《神魔大陆》的多国研发团队。

（“白纸服务器”比较吸引人，不过能否实现我不敢肯定，如果真能如此，大家会不会不停转服务器啊……）







偏见与悲剧

■北京 英特纳雄耐尔

游戏到底是什么，到底有什么影响，到底能给你的家庭带来什么，到底该怎么让孩子在当前的环境下健康成长，作为家长和主流媒体，他们不知道，也不想知道。

最近这一两个月，对于中国的游戏玩家来说，毫无疑问是2009年甚至最近5年来最糟糕的时期。主流社会对网络游戏和网络成瘾的口诛笔伐，此情此景，作为一个过来人，就不得不让我下意识的回想起以前没有网游的时代。中国游戏玩家作为一个完全没有话语权的群体，近20年来就一直在大众媒体上被人肆意丑化而无力反抗。原本在网游时代，因为相关裙带产业的利益关系，再加上用户群体的急剧扩张，中国玩家的生存环境到果真是有了不小的转机。可惜最近几百天内，各路教授风生水起，高举戒网瘾之大旗瞬间红遍大江南北，在互联网整顿干翻BT、电驴之际，各路有识之士也顺便抄起家伙打算把网游也一并挑落马下，为民除害，一解心头之恨。

可是，教授朋友，你们这次要真是一刀把网游斩于马下，是打算只过一把名人瘾还是不用为下次晋升做准备了？







（左图）左手是道德，右手是法律，这便是圣骑士的“无敌”啊！不大杀四方血流成河一把，都说不过去

（左下图）把头埋进沙子里，之后告诉自己安全了，纷纷表示影响不大……果然“无知即力量”

（右下图）伊利丹为了获得力量弄瞎了自己的双眼，我们为了获得心安弄瞎了自己的双眼，所以伊利丹是Boss你不是啊！

偏见源于无知

这六个字的至理名言出自谁口，笔者才识浅薄，全然不知晓这是哪位高人第一次吐露于世间。但当前主流社会对于网游乃至网瘾的极度批判，毫无疑问就只是出于偏见二字。

人类是一种很脆弱的生物，对于自己不熟悉的东西，第一反应大多是恐惧，第二反应便是抵触。而人类，又是一种很不理性的生物，他们更乐意相信自己所希望相信的东西，而不是接受眼前的真相。

所以，作为一个游戏玩家，如果用理性的思维去看待当前的舆论环境，一切的一切都变得容易理解了。万不可想着去说服对方，说服一个人可能是这个世界上最难的事情之一，何况是说服整个主流社会。放眼世界，游戏其实都没能真正意义上的被主流社会所接受，玩家的地位可能还不如追星族更容易让人接受。哪怕是日本、美国这些游戏产业高度发达的地方，主流社会一样会有各种不利于游戏的声音。



游戏族与非游戏族，就好像天生仇恨+1的两个种族，只是仇恨的源头不是杀父夺妻占土地，而是一些奇怪的东西

只不过，由于洋人们接触游戏更早，游戏的普及度远远高于我们，所以万般不利于游戏的舆论声音，终归不可能引起一边倒的批判，或者说其影响在于促成产业内部合理调整，而不是网游去死、还我的儿子之类撕心裂肺到响彻天地的哭喊。

简单说，游戏产业发达的国家，反对游戏的声音如同反对暴力电影之类的呼吁，大家看起来甚至都有些习以为常的意味。但在我国就是另外一个情景了，大众媒体对于游戏的了解太少，群众对于游戏的认识太浅。所以他们虽然偶尔口头上会承认游戏有某些不算坏的价值，但在心底，绝对认为这东西比武侠小说要可恨不多不少正好一百倍。

上世纪九十年代，街机、家用机



在不少人眼里，游戏就好像狼人，白天是人类时可以奴役他，利用他，晚上变成狼人，就干掉他！

和电脑单机游戏的时代，游戏是洪水猛兽。那时候互联网不发达，玩游戏的大部分都是孩子，大众媒体从业者几乎无从了解游戏，家长老师面对“开发智力”这个谎言，更不可能给游戏以什么好脸色。对于游戏的无知，让主流社会不可能理解游戏这电子海洛因怎么就能是一种娱乐方式，怎么就能存在于这个世界而不被取缔？

本世纪初网游产业大踏步前进，将一个利益可观的大蛋糕推到各路资本的面前，形成了一条相对完整的利益链，再借助互联网的传播以及老玩家长大成人、步入社会，其实在几位教授闪亮登场之前，中国玩家的生存环境相比单机时代那真是宛如天堂。举个例子，现在某家网游企业的老板，以前他在某外资游戏企业工作，见丈母娘的时候不敢说自己是做游戏的，只好用做电脑软件开发搪塞；如今，其实有很多很多不了解游戏产业的人都知道，去做网络游戏开发能赚大钱，所以很多从业者也会理直气壮地说我是开发网络游戏的，甚至能依托收入水平也获取心理上的优越感。



不过，这几天以陶教授为首的叫兽闹剧，却又很清楚地告诉我们，无知不可怕，可怕的是他们主动放弃了解他们不清楚的东西。

所以当一个个没有真正玩过网游的砖家叫兽们立于台前振臂高呼的时候，对游戏同样无知的群众满怀欣喜地看到了与他们同一阵营的有识之士，凭借这等发自内心但却脱离实际的共同语言，簇拥而上则是毫无疑问的选择。

（左图）在另一个位面，我是说那个魔法和剑的世界，法师塔的所有红袍法师都面临着一个课题：猪头人，到底算猪，还是人

（下图）如果现在能在一家网游企业做上高管，那就可以划分到“成功人士”行列，驾驭着权力大马，掌握着钱之哀伤



可怜的家长们

作为一个已经过了在媒体上极尽所能大肆斗嘴的年纪的老家伙，对于教授们的张牙舞爪到一直抱着看热闹的心态。只是觉得那些被戒网瘾大业深深吸引住的家长们，多少有些可怜。

相比前几个月被某主流媒体压制下去的杨教授，陶教授这人就其战斗力来说，绝对不能套用“他的战斗力只有5”这种笑话来看待。这位老大爷虽然会在电视访谈节目上被对面嘉宾以简单的“你就没玩过这游戏”打得哑口无言，但却是一位颇能见机行事的目光敏锐之士。此君在杨教授被主流媒体打压之时，接受游戏专业媒体采访时竟然能将自己此前被玩家耻笑的种种观点自圆其说，诸多惊世骇俗的言论直接把自己塑造成一个游戏产业卫道士的形象，诸如游戏分级、审批内幕之类的犀利言论，当真是令鄙人叹





父母都会像金刚保护那个女孩一样保护自己的孩子，这是人世间最最伟大的情感，只是……保护的方式不是把未来寄托在女巫身上啊……

为观止。转天风向变了，他又能带着自己的家长应援团于各地大肆攻击网游，摆出诸多家长们爱听玩家们捧腹大笑的“有力观点”。风里来，雨里去，同僚几起几落他却屹立不倒，其走动江湖的精妙身法，怕不是我等只会玩游戏的凡夫俗子学得来的。

这些可怜的家长们毫无疑问的成了这些教授们迅速成名的工具与强大后盾，当然，他们也为自己的孩子找到了某种出路。可怜之人必有可悲之处，纵使有种种理由，自己家的孩子



在僵尸眼里，人类才是“僵尸”，所以两边根本没有可能存什么同，有人说要相互理解，你能理解一只僵尸吗?

成为少数沉迷网游的一份子，绝对不会仅仅是游戏自己造成的。只不过，游戏到底是什么，到底有什么影响，到底能给你的家庭带来什么，到底该怎么让孩子在当前的环境下健康成长，作为家长和主流媒体，他们不知道，也不想知道。他们只知道听了这些教授的话，孩子就不沉迷了，我的家庭得到了拯救；他们只是觉得这是当前热门的社会问题，毫无疑问应该予以曝光，予以批判。至于对不对、好不好、正确不正确这个问题，就像玩家们觉得你们肯定错了、大错特错一样，他们当然觉得我们没错，我们是在拯救你们。

这里鄙人就又想到一件事，我还在上学的时候，母亲大人和她的同事一致认同家长花钱送孩子去上各种辅导班，其实就是在寻求一种逃避——我反正该花的钱都花了，学的好不好是孩子自己的问题，不是家长的问题。长辈们当时也都知道这种想法显然是不怎么正确的，但他们明知道有不对的地方，还是会让自己相信这是最好的办法。

把错误都推给游戏，这便是主流社会在逃避中找到的最佳解决方式。不管是否合理，他们就可以凭借自己的主流地位占据道德高地，俯视你们这些搞游戏和玩游戏的。

这本来就是两个世界在用两种语言对话，想求同存异都困难重重，索性选择性失明求个清净，何苦去闹个心里不痛快呢?

但就算听不懂他们在说些什么，我也敢肯定，他们同样觉得我很可怜，同时很可悲。

几只乌鸦和一大串零

在10多年前《大众软件》的五周年增刊里，有引用与其同龄的另外一本游戏刊物早年一篇檄文中的一个数字，那是一大串零：00.00000000。当年这个数字用以描述大陆自主研发的游戏数量。这个零的突破早已成为历史，如今我们的国产游戏可以占据国内市场六成以上的份额，可以出口东南亚国家甚至日本、美国。但社会对游戏的认同感，却恐怕并不比这10个圆圈组成的数字大到哪里。

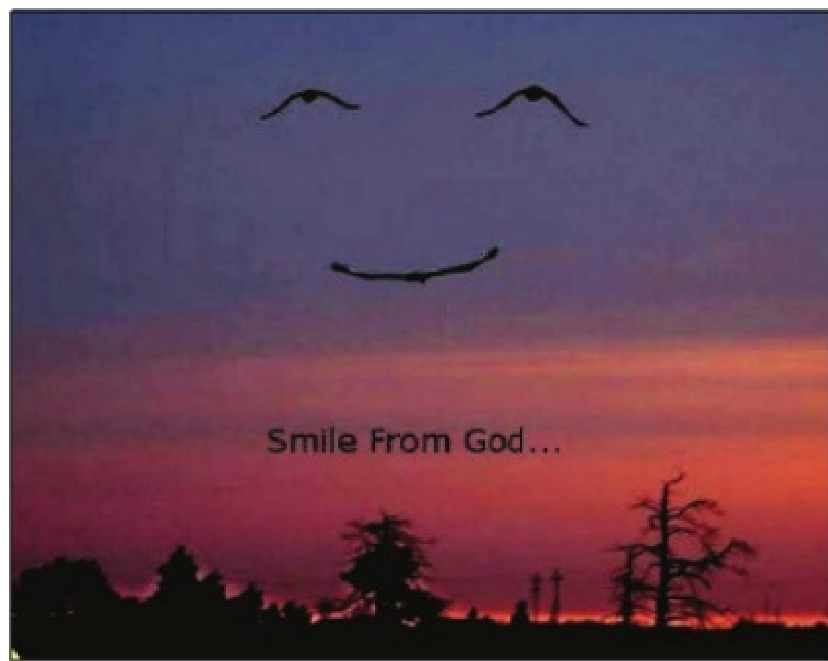

如果把这张图放在红娘网站上，那是倍儿温馨的“爱情见证”，但如果放在游戏网站上，那就是倍儿淫邪的“意识下流”

其实主管部门迫于社会压力，对于游戏的监管之严格，恐怕是全球所有国家所有娱乐产业都罕见的。纵使我们没有分级制度，但我们直接不允许成人游戏的存在，正规厂商都在严格执行未成年人防沉迷系统，在我们国家正式运营的大部分游戏就内容与表现形式而言都比《黑猫警长》更适合少年儿童。无论是电视、电影还是音乐，如果就监管力度这个层面与游戏相比较，都不可能在严格程度上有丝毫优势。至于可以轻易盗用成年人身份证导致防沉迷无效之类的问题，这完全不应该算在游戏头上，毫无疑问游戏之外所有需要真实身份信息的产业都要面对同样的问题。

不客气地说，网络游戏或者网络上暴露的种种问题，归根到底是少数人素质低下的体现。少数玩家如此，不在少数的从业者更是如此。借助各种负面大肆炒作，媒体与厂商一次次为了利益放弃了基本的道义，把产业发展过程中不可避免的种种丑恶放大化，并以此盈利还乐此不彼。若不自爱，何以赢得他人的尊重？这两年很是盛行的自扬家丑、互踩短处的恶意炒作行为，其社会影响之恶劣相比网瘾少年猝死有过之而无不及，也难怪会被外人揪住脖领子一顿暴打。失去了现实世界的约束力，在虚拟世界展露的是毫无保留的人之本性，而少数人的糟糕表现宛如夜幕中乌鸦飞过时的叫声一般令人瑟瑟发抖。

可以预见，在中国网络游戏发展过程中，如同2009年底的这番闹剧还将上演多次，多数人的不理解，少数人的不自重，最终把无辜的玩家们被迫习以为常的悲剧从20年前一直延续到今天。

至于悲剧何时落幕，抬头仰望苍天，却看到上帝笑而不语。P



软盘地带

欢迎来搞

软盘众“奎尔萨拉”在软盘留言说，读过12月中的《网游什么的，最讨厌了》后我真的很想不通，难道中国人的逻辑就是没有逻辑？我无法想象，一个玩了5年WoW的人居然以4人小队一直走到了今天，我不明白这是不是作者的恶趣味，还是作者孤僻。说实话，WoW终归会有结束的一天，它吸引我们的地方也终究会落后，但是我们会留下这些年对每个朋友的记忆，因为友情。

作者的一个观点真的很搞笑，他说网游里的一些剧情因为无限重复而变了味道，那我想问，在无限S/L大法下，“仙剑”那些曾经让我们感动的情也因此而变了味？

至于作者最后一部分观点，暴雪身为开发商，不是慈善机构，那样做无可厚非，不让玩家掏钱，人家还拿什么来运作啊？

另外对作者说一句话，喷子无处不在，不要因为WoW有几个喷子玩家就对整体戴上有色眼睛，你这样和“喷”没有区别。

另一位软盘众“风之牧语”回复说，是我们在玩游戏，还是游戏在玩我们？自己开心些比什么都好！我们每个人对游戏的理解、要求都不同。比如说我，玩儿WoW三年了，现在把国服的号送人自己单身闯台服，为的是能体验WLK的剧情，以及相对优秀的游戏环境（不可否认刷屏、骂人之类少很多，几乎看不到），而我的同学则说：“国服多好啊，刷屏骂人才热闹啊！”我能说什么，既然刷屏存在那就有它存在的道理。咱们不能改变环境，一个服的风气好是全体玩家共同努力的结果。因为是我在玩儿游戏，所以我选择只身去台服，自己开心，而不是留在这里喷来喷去。我不是台服优越党！别误解我意思……

之后帖子走向发生了“剧情超展开”，跑到讨论DND和刷装备的辩论上去了……

如果你没看过《网游什么的，最讨厌了》那篇专题，没关系，不知道两位软盘众为何感慨，也没关系，因为我想说的是，我们欢迎不同声音的出现，觉得哪篇文章偏激了，中二了，没问题，欢迎去论坛开喷，Email亦可，因为这里不是一言堂，大家共同学习共同进步嘛！



House那种毒舌只存在于影视作品，所以虽然他很帅气……但是在现实生活里最好还是不要这么毒舌啊！有话好好说，实在不行再拍砖

我始终觉得，尽管有一个大众标准，但每个人的看法还是会有些微不同，彻底相左的意见也肯定存在，但我们不是阶级敌人，也没有血海深仇，说到底，是因为有共同爱好和兴趣才聚在一起，要是对某个问题产生意见分歧，能够在一起胡乱搅一下，哪怕最后也没有谁说服谁，也是挺有意思的一件事。当然，可千万别因此失了和气，那样未免有些得不偿失，也失去了讨论的意义。

有个挺有名的医务剧叫《House》，看过的读者肯定知道，每次毒舌男House在诊断病情时，一定会与手下针锋相对地进行讨论，言辞间不留一点情面，虽然基本上每次得出的答案都不太准确，不能回答出“是什么”，但却可以回答出“不是什么”，也正是在这一基础上，House才能在最后关头灵光一现手到病除。虽然现实情况不一定如此，但“讨论出真知”在大多数时候还是挺有道理。



每个人的看法都不尽相同，但只要你想，大家就可以交流一下嘛，好的坏的都可以

对于我们来说，说白了也只是游戏爱好者，不过是在各种机缘巧合下成了游戏媒体的记者编辑而已，完全没有“老子说的就是对的”这种无知想法，尽管在制作杂志时会想着尽量杜绝错误不夹杂私货，可是你知道人类啊，便是这么弱小……

所以我们特别希望能看到各种反馈，哪里做得好，哪里做得不好，这些东西不是我们说得算，而是读者，作为一种服务行业，我们肯定会以读者口味为第一要求，不能像单位楼下的老家肉饼那样，什么卖得好就不卖了……可能有人说，我们不喜欢看这些，不喜欢看那些，能不能少刊登一些，这个那个，可是你知道现实啊，便是这么弱小……

最后，所谓讨论嘛，当然要有来有往才对，所以假如你喷得不太对，我们也会喷回去哟！

NAPOLEON
TOTAL WAR™

拿破仑——全面战争

预计发售日：
2010年2月23日

■江苏 防弹手柄

■动人心魄的细节将为你再现法兰西皇帝的传奇战史。

Creative Assembly，一个再现历史传奇和史诗战场的制作团队。在过去将近10年时间里，他们都在寻求利用游戏的互动手段，创造出最具模拟性和视觉愉悦性的历史题材游戏。《拿破仑——全面战争》，名义上是《帝国——全面战争》的资料片，实际上包含了Creative Assembly在《帝国》中未能实现的技术手段和系统设计。是的，它并不是一个官方MOD，它将带我们回到拿破仑时代硝烟弥漫的欧陆，再现这位传奇人物，是如何从一个基层军官，一步一步登上法兰西权利宝座，又是如何来对抗敌人们的联合绞杀。

法兰西皇帝传奇

在先前中旬刊的报道中已经提到，与“全战”系列类似，《拿破仑》中玩家可以挑选各方势力中的一个开始自己的欧陆争霸战，并且将霸权延伸到新大陆。正如游戏标题所指，本作的焦点是体验法兰西帝国皇帝的征战史。比如最新展示的游戏训练关中，还是少年的拿破仑，将在位于科西嘉岛的陆军学院训练场上，演练基本的步兵和炮兵战术。在完成基础训练项目后，游戏将引入《帝国》中“自由之路”的单人战役剧情表现手法，等待玩家的将是3场决定法兰西帝国命运的大战：意大利战役、埃及战役和欧陆战役。


战争大片的味道越来越浓了

制作组指出，玩家将可以在这些战役中“部分改写”真实的历史：比如拿破仑在埃及从未征服过重要的港口城市阿克里（Acre），如果玩家能够采用更好的战术，一举击破这里的强力守军，就能够获得额外奖励。考虑到单人剧情模式的历史严谨性和逻辑性，即便获得了埃及战役的全胜，拿破仑也不可能实施最初制定的远征印度计划——一些强制剧情，会将玩家的行为限制在史实的框架内。如果你指挥的法国舰队大显神威，在埃及战役中击毁了英国皇家海军上将纳尔逊（Horatio Nelson）所乘坐的旗舰，这位海战专家也只会是以重伤的方式暂时离开战场。当然，在滑铁卢战役之前就“杀死”惠灵顿公爵（Duke of Wellington），同样也是不可能完成的任务。

更深层次的战略

完成那些历史上拿破仑未曾实现的目标，获得的奖励是部队和资金，但这些奖励目标并不值得玩家在每场


冻土带时刻面临非战斗减员的考验


拿破仑对炮兵极端重视，他肯定不希望战场上出现这一幕

英文名：Napoleon: Total War　中文名：拿破仑——全面战争　游戏类型：即时战略
制作：Creative Assembly　发行：SEGA　期待度：★★★★


士兵的建模和服饰、动作细节已经无敌了


埃及战场的形势，你可以部分地改写历史


更改回合间隔时间后，玩家可以在相同时间长度下做更多的事，但你也决不能犯错，因为一旦做出了错误决策，需要很多回合才能弥补自己的过失


弥漫的烟尘可能影响你的推进速度

战役中都去努力获取。这是因为《拿破仑》将每个回合间的间隔时间缩短为两周，而你的军队移动速度、部队训练速度、城镇设施建造速度和资金获取速度都不做调整，这就意味着玩家需要用更多的回合数去完成原本的军政目标——如果玩家的决策失败，比如建造了一个根本不需要的建筑物，或让一支齐装满员的部队瞬间全灭，那么想要恢复元气，就要用上更多的回合数。

在军事行动方面，受到最大影响的莫过于部队的行动，现在一支军团需要用上更多的回合数才能到达目的地。玩家需要时刻注意本方控制领土上供应站的位置，并且在深入敌境后，随时注意确保自己的后勤补给线。此外，由于玩家每月可以进行两次战略操作，不同季节和天气的变化，也将影响到部队的行动。历史上远征俄国的数十万大军，其中的大多数都被埋葬在了远东的冰天雪地中，只有不到一万幸存者活着回到了巴黎。现在，扮演拿破仑的玩家，也要面临暴风雪、疾病、饥荒、暴雨等天灾人祸的袭扰。在后勤不稳的情况下，不但士气会受到严重影响，而且每回合都会出现士兵的非战斗减员。作为敌军的指挥官，完全可以通过坚壁清野，依靠大自然的力量，将你的部队化为茫茫荒漠，或者是无边雪原上的累累白骨。

外交系统将会在本作中得到重点强化，历史上的拿破仑多次面对欧洲传统封建势力的围攻（反法联盟），他一方面通过战场上压倒性的胜利来让敌人胆寒，另一方面则是通过出色的政治和外交手腕来分化、离间列强们的关系，比如组建莱茵联邦，以及联合欧洲大陆国家孤立英国。扮演拿破仑的玩家，也必须学会这位叱诧风云的欧陆霸主的战略眼光。Creative Assembly表示，即便是大英帝国，在欧陆争霸战役中也有可能于法兰西结成盟友关系——尽管这是非常困难的，但并非不可能实现。

改进后的战场表现

《帝国》已经将我们从冷兵器时代的血肉搏杀，带入了由滑膛枪、重炮演奏战场交响曲的热兵器时代。Creative Assembly最近展示是奥斯特利兹战役（Battle of Austerlitz，1805年拿破仑指挥的一场经典歼灭战，他以6.8万人的部队打败了近9万人的敌人）则更加强调细节：拿破仑大军面对的是由英国、奥地利和俄国组成的联军。在第一枪打响前，制作组就通过画外音告诉玩家，游戏的战场表现已经得到了很多的改进。如开花弹在击中地面后，会形成硕大的弹坑，爆炸后会产生烟雾。弹坑会给部队的机动力，尤其是骑兵的冲击力带来严重的影响；烟雾会影响到战场的能见度和步兵射击的准确度。

游戏将加入多达350种新兵种，无论是着装还是武器，都将遵从史实。游戏还将为将军单位引入专属特技和光环效果，4种等级（以星级表示）的将军，他们各自所具备的特殊能力，足以在关键时刻决定战争的走向。

在海战方面，尽管历史上的拿破仑并不重视海军的发展，玩家们对《帝国》的海战也反响不佳，但制作组还是着手对这一部分的设计进行修改。现在玩家能够在激烈的海上交火中抢修战舰，尽管你无法将船只修复到完好，但可以让它们在战损的情况下，最大化地发挥现存的战力。

在国家内忧外患的时刻，拿破仑调动起民族内部的力量，击溃了看似不可战胜的敌人。这股力量一发不可收，试图征服欧洲，称霸世界，连拿破仑本人也被它所挟持，最终导致了个人以及整个法兰西民族的悲剧。现在，你终于有望改写这段历史。P

STAR TREK ONLINE

宇宙，最后的边境。这是进取号星舰的航程，它将继续去探索未知的新世界，找寻新的生命以及新的文明，勇敢地航向前人所未至的领域。游戏背景设定在遥远的2409年，那时的星际联邦（Federation）与克林贡帝国（Klingon）已解除同盟关系，整个宇宙也变得动荡不安……

星际迷航在线

预计发售日：2009年2月2日（北美）

■广东 神之影

■星际历险，探索未来，过一把“船长”瘾！

提到“星际迷航”，你是否可以设想一个涵盖6部连续剧、11部电影、上百部小说、众多改编游戏的庞大科幻系列？“Star Trek”是一个跟《星球大战》《星际之门》享有同等历史地位的科幻品牌，而它的历史则比前两者更为久远。从上世纪60年代发展至今，“星际迷航”的光辉历程，一直注重发掘科幻中的人文精神。如果你实在对它没有印象，看两集那爆笑肥皂剧《生活大爆炸》也可以对它的内涵略知一二。正因为粉丝众多，筹备已久的《星际迷航在线》也成为年初欧美网络游戏圈中关注的焦点……

死而复生

《星际迷航在线》虽然备受瞩目，但开发过程却历经千辛万苦，甚至差点夭折。早在2004年9月，美国开发商Perpetual Entertainment就获得了《星际迷航在线》的开发权，因开发期间出现财政问题，这家公司于2007年年底倒闭，游戏开发也被迫终止。直到次年8月，网络游戏《英雄城市》（City of Hero）的开发商Cryptic Studios买下了版权，《星际迷航在线》才得以继续开发。过了3个月，Cryptic Studios被Atari收购，收购还好并不影响游戏开发工作，据说亏损严重的Atari对这款游戏颇为看重，提供了稳定的资金让开发能够继续下去。

这样的过程完全可以用“一波三折”来形容。更有意思的是，前暴雪北方的总裁、前旗舰工作室创始人Bill Roper也加盟Cryptic Studios，出任另一款游戏《勇士在线》（Champions Online）的创意总监——不知这位大叔是否会给《星际迷航在线》提供一些用得上的意见。

续写历史

根据2009年最新“星际迷航”电影的剧情发展，来自未来的罗慕伦帝国（Romulan）头领尼禄（Nero）摧毁了瓦肯星（Vulcan），改写星际历史及宇宙时间线的同时，也预示着“星际迷航”系列将迎来新的开始。尽管如此，Cryptic Studios却表示《星际迷航在线》不会采用这条“新”时间线，而是继续沿用6部电视剧与前10部电影建立起来的“旧”时间线。正因这样，游戏背景设定在遥远的2409年，即第10部电影《星际迷航——复仇女神》（Star Trek: Nemesis）的故事发生30年后，那时的星际联邦（Federation）与克林贡帝国（Klingon）已解除同盟关系，整个宇宙也变得动荡不安。所谓“时势造英雄”，在这样的环境下，大家有机会续写全新的宇宙历史，开创自己的星


在各种神秘的星球探索就是一种乐趣


角色造型差异非常明显，也符合电影、电视剧的原设



游戏的时间线已确认不受最新电影的影响——实际上游戏投入策划和开发的历史更久远

英文名：Star Trek Online　本刊译名：星际迷航在线　游戏类型：MMORPG
制作：Cryptic Studios　发行：Atari　期待值：★★★★

际未来。遗憾的是，曾在电影电视剧里登场的经典角色均不会出现在游戏里，因为他们在这个年代早已退休。

两大阵营

星际联邦与克林贡帝国的对立，是《星际迷航在线》的核心部分，因此游戏内容将围绕两个阵营的PvP展开。在游戏里，大家只能选择星际联邦或克林贡帝国作为自己的所属阵营，由于克林贡帝国率先提出解盟，因此被Cryptic Studios设定为反派阵营，但它并非就是大家讨伐的对象，相反，游戏里不少任务还需要两个阵营共同协作才能完成。正邪阵营的设定，也使得两个阵营的玩法各不相同，例如克林贡帝国存在解锁限制，大家需要体验几个小时游戏后才能创建“反派”角色，星际联邦则不存在这个问题。开发者承诺会在未来增加罗慕伦帝国、卡达西（Cardassians）等多个阵营，不断丰富游戏玩法。

玩家在创建角色时可以体验到强大的自定义功能。在种族方面，大家可选择熟悉的人类（Human）、瓦肯、安多利（Andorian）、克林贡等几个种族，甚至可进行种族自定义，创建一个全新种族，并为其配置特有的种族能力。在职业方面，大家可选择工程师、医疗人员、科学家等多种职业，不同的职业道路，不仅会影响自身技能的学习，还会影响船员的成长方向。至于造型方面，Cryptic Studios更是在不久前闭幕的克隆游戏展上放出实际演示，数十种造型各有特色，任由选择。

地区冒险

探索一直是“星际迷航”系列的主题。正因如此，游戏内容分为太空探索和地区冒险两部分，前者是指驾驶星舰，在太空中探索未知领域；后者是指暂离星舰，在各个星球、空间站执行任务或副本。任务突出了剧情元素，需要组队完成。Cryptic Studios透露，太空探索与地区冒险的比例大概为六四开，无论哪个部分看起来都具有吸引力。

你是至高无上的船长

无论电影还是电视剧，“星际迷航”的船长都拥有至高无上的地位，也是所有船员梦寐以求的终极目标。而在游戏里，每位玩家都可以拥有一艘属于自己的星舰，都是不折不扣的船长，大家可以招募各有所长的船员，维持星舰运作；也可以为星舰配备各种设备，如引擎、武器、防护罩等，加强防御；还可直接更换高级星舰，巩固自己的宇宙地位。



这是最早公布的操作界面，基本雏形就是这样


任务不是都要战斗，未来科技也可以发挥作用


无论哪个地面任务，都需要5人组队才能进行


太空作战，只需发布命令，星舰会自动执行


虽然对方星舰被炸毁，但会在某地区重生

最重要的是，游戏中的星舰数量惊人。仅星际联邦就拥有16种初始型号，每种有护航舰、科学舰和巡洋舰3种类别可选。其中巡洋舰体型最大，船员人数最多，火力也最充足，但机动性较弱；护航舰也有不错的火力，体型较小，行动起来更加灵活；科学舰则处于两者之间，是各方面相对平衡的星舰。至于克林贡帝国，它也拥有13种星舰，且星舰的能力更强大。每艘星舰实行军衔制。游戏提供6个级别的军衔，从最低级的少尉到最高级的上将，需要军衔达到一定级别才能驾驶更高级的星舰。此外，船员同样也有军衔概念，你只能雇佣军衔低于自己的船员作为手下。

星舰也是用来打仗的！在太空战中，星舰的操作极为简单，只需通过“AWSD”键来掌舵，通过“Q”键和“E” 键来加速或减速；一旦发生战斗，也只需通过数字键来使用各种武器；就算不幸战败，也只会损失部分船员和物品，不会因此失去自己的星舰。在地面战中，需要跟其他玩家组成5人队伍，才能传送至目标地点执行任务，队伍里每人都配备了武器、盔甲、背包等装备，所有武器都拥有普通模式、辅助模式和近战模式3种攻击模式。地面战斗看起来和其他网游很不相同：打人狠不狠取决于自身技能和力量，遇到敌人反击，还能用能量护盾吸收伤害。P

THE SECRET WORLD

隐秘世界

预计发售日：
未定

■湖北 莫格娜·圣光

■《隐秘世界》的最大魅力是，这的确是个前所未见的神秘世界。

《隐秘世界》是由挪威游戏公司Funcom开发的一款MMORPG新作，Fumcom曾推出了《混乱在线》（Anarchy Online）和《科南时代》（Age of Conan）两款网游，先后在欧美市场上取得了不错的成绩，于是Funcom也变成网游厂商了！

网游路线的延续

由于网游市场前途看好，Funcom对《隐秘世界》也寄予厚望，这一点从游戏的制作阵容就可以出来了。游戏的制作人Ragnar Tornquist，是制作了广受好评的冒险游戏《漫长的旅途》（The Longest Journey）及其续作《梦陨》（Dreamfall）。他早在2002年就开始了《隐秘世界》的策划，中途因为《梦陨》的开发工作而延期，直到后者发售后才专注于这款网游的开发。Funcom在挪威奥斯陆的本部、在中国的制作团队正在为这款游戏加班加点，两个团队里云集了70名制作人员，大部分人都有来自《梦陨》《混乱在线》《科南时代》以及《无尽的任务》的丰富经验。



这是一年前最早发布的《隐秘世界》先行预告片，倒是带有几分《梦陨》的气质

不同于MMORPG中司空见惯的魔幻题材，《隐秘世界》采用近未来的背景，它将现实世界和魔法、神话、阴谋、恐怖等幻想元素糅合起来，并加入了大量都市传说和流行文化作为调剂。游戏的剧情类似一部杂糅的黑暗史诗，里面有远古灭绝种族的复苏，也有超能力的英雄与邪恶势力斗争的故事。玩家会在游戏中遭遇吸血鬼、恶魔和僵尸等怪物，挥动附了魔的冷兵器（比如一把追加火焰伤害的斧头）与敌人近距离格斗，或是直接用散弹枪轰掉他们的脑袋，这使得《隐秘世界》玩起来更像是一款动作或射击游戏。用Ragnar的原话就是“老敌人，新机遇，以及对潮流的颠覆”，总之是要有别于传统MMORPG的游戏方式。此外Ragnar声称，《隐秘世界》的世界中没有任何科幻元素，所以也不会有类似异形的生物出现，同时与他的旧作《漫长的旅途》也没有任何关联。

城市与派系

《隐秘世界》中有3座主要城市，分别以现实世界中的伦敦、纽约和首尔（竟然是首尔）为原型，3座城市也代表了游戏中的三大派系：圣殿骑士、光照派和龙人。三派在各自城市中拥有属于自己的秘密会社，以各自不同的方式与邪恶力量作斗争。



这款游戏本身仍旧笼罩着一层神秘色彩



网游中不可多见的细腻画面

英文名：The Secret World　本刊译名：隐秘世界　游戏类型：在线角色扮演
制作：Funcom　发行：Funcom　期待度：★★★★

圣殿骑士 The Templars

伦敦的圣殿骑士派系就和传说中的一样狂热，他们已与邪恶力量战斗了数个世纪。所谓的“圣殿骑士”（Knights Templar）是这个派系中的一个分支，整个圣殿骑士派系在欧洲有不可动摇的影响力，他们与欧洲国家的议会和皇室成员都有密切联系。圣殿骑士坚信真理和胜利终将属于正义一方，他们采用的方式也相当极端，宁可烧掉整座村庄也不可放过一只恶魔，对于邪恶力量他们从来不会妥协。

光照派 The Illuminati

纽约的光照派很有美国特色，他们看起来像极了好莱坞电影《绝地战警》里的特工。据说他们的祖先源于古老的埃及，如今这个派系和现实中的纽约一样成为奢华的代名词，成员几乎全是名流和商业精英，他们信奉金钱至上，人活着就是为了享受的。他们是财富、权力和野心的最佳诠释，“弱肉强食”是他们的教条，内心十分现实而残酷，他们利用诈骗和勒索来聚集财富，巩固自己的地位。

龙人 The Dragon

龙人聚集在首尔，他们潜伏于寺院中不为人知的深处，拥有数千年的悠久历史。他们擅长于利用微妙的技巧、手腕来改变历史的进程，而不是公然杀戮。制造混乱也是他们的强项，借助暗杀来挑拨敌人之间的关系，以便坐收渔翁之力。龙人成员会倾心听取长者的意见，同时毫不介意外人对他们的轻视——当然，表现谦逊他们从来都不会拒绝使用暴力，如果你无视他们的存在总有一天会后悔的。



这街道的原画分明不是首尔啊……



目前看到的敌人以怪物为主



一个理想的组队，长枪短刀都能发挥作用

玩家在游戏一开始就需要选择自己所属的派系，目前除了派系的大致介绍外还不知道具体的技能、能力、成长路线。制作组表示，和大多数网游一样，作为新成员的你必须从基层做起，完成上头指示的任务以提升自己的能力。但游戏并没有传统MMORPG那样的等级概念，而是以“分数”（Score）取而代之。像杀死僵尸或是完成任务都会增加玩家的分数，这个分数也直接决定了玩家在派系中的地位。分数就是玩家在游戏中奋斗的目标，Funcom会制作一套完善的系统来展示玩家个人、公会和各大派系所获得的分数，甚至会与“Facebook”和“Twitter”联动（以便玩家更好地炫耀自己的战斗成果？），此外Funcom也会在游戏中给予高分的玩家一些特殊的奖励。

《隐秘世界》正处于紧锣密鼓的开发阶段，Funcom于去年9月公布的开发进度是20%，到2009年结束也没有公布一张游戏实际画面，游戏的发售日暂时来讲还是遥遥无期。

BLACK MIRROR II

黑镜庄园Ⅱ

预计发售日：
2010年4月30日

■广东 神之影

■重返黑镜城堡，揭秘最神秘的家族诅咒……

冒险游戏已死？也许不少人是这样认为的，虽然谜题的复杂、语言的障碍一直制约着此类型游戏的发展，但“已死”这个定论似乎言之过早，《机械迷城》（Machinarium）的风靡、“猴岛”系列（Monkey Island）的复活，说明它们总有令人意外的生命力。2010年，仍有不少冒险游戏值得期待，其中经典悬疑冒险游戏《黑镜庄园》的续作看起来很有前途。

前情回顾

玩过《黑镜庄园》的人深有感触，悬念迭起的剧情、压抑恐怖的气氛、峰回路转的结局，感觉像是在看一部数字式悬疑小说。

《黑镜庄园》讲述了英格兰贵族城堡黑镜庄园发生的一系列离奇事件，主角塞缪尔·戈登（Samuel Gordon）时隔12年后返回庄园调查祖父坠楼的原因，他不相信祖父坠楼只是一场意外，但在调查过程中却遭遇了一桩桩神秘的惨案，身边的人相继离奇死亡，最后他发现杀人凶手居然是自己。

塞缪尔并非天生杀人狂，而是被传说中的家族诅咒所控制，这个诅咒迫使他展现最黑暗的一面，也迫使他无意识地杀人。游戏最后，塞缪尔在地下墓室找到诅咒来源——黑镜之门，封闭这道魔界之门的同时，自己也从祖父坠楼之处跳落，用结束生命的方式摆脱命运的捉弄。但是，这样的结局也为续作埋下了伏笔，塞缪尔真是有意识地自杀吗？为何要选择与祖父同样的地点，同样的方式？家族诅咒会就此轻易结束吗？黑镜城堡的幸存者是否会发现这个秘密？

伏笔的延续

很显然，《黑镜庄园Ⅱ》延续了前作埋下的伏笔，围绕城堡展开了一场全新冒险。新故事设定在1993年，即前作结束12年后，在美国缅因州比德福特郡的海滨小镇，一位名叫达伦


达伦初期在这个照相馆打工


游戏第一个谜题：恢复照相馆地下室的照明


作为摄影爱好者，相机是唯一的“武器”

（Darren）的物理系学生在当地一家照相馆打工。老板福勒（Fuller）是位性情古怪的中年男子，达伦为求生计，每天不得不忍受老板的欺负。一天，一位年轻貌美的英国女子安吉丽娜（Angelina）出现在照相馆，达伦一眼就对她充满了好感，可惜被老板吩咐差事打发出门，错过了独处良机。当安吉丽娜离开照相馆时，达伦注意到有人在跟踪她，后来得知她神秘失踪，便断定安吉丽娜的失踪跟老板有

英文名：Black Mirror Ⅱ　本刊译名：黑镜庄园Ⅱ　游戏类型：冒险
制作：Cranberry Productions　发行：dtp entertainment AG　期待值：★★★★


返回家里，母亲的相片是关键


在警察局调查安吉丽娜失踪的原因


前方便是贯穿两个故事的黑镜，两代的主人公在此相遇，巧妙的设定，暗示了新旧两个故事的联系


停尸房这种地方也是必须探索的


戈登家族的族谱，塞缪尔在顶部

很大的关系，甚至认为老板将她谋害了。为此，达伦展开暗地调查，谁知老板也死于非命，自己却成了谋杀案的主要嫌疑人。不久后，达伦的母亲重病昏迷，达伦探病时偶然发现一张奇怪的相片，一位妇女在黑镜城堡跟塞缪尔合影，而那位妇女便是达伦的母亲。从那刻起，达伦经常被可怕噩梦所折磨，最后噩梦将他引到了那个熟悉英格兰小镇——柳溪镇（Willow Creek），黑镜城堡的所在地……

重返城堡

12年来，柳溪镇因城堡谋杀事件的曝光而闻名于世，小镇的旅游业也因此蒸蒸日上，小镇居民特意为游客建造了一间谋杀博物馆，里面陈列着塞缪尔的蜡像，同时还把前作的疗养院改造成酒店，甚至为酒店建造了游乐场。但是，仅靠这些设施是无法让旅游业持续火爆的，随着大家对谋杀案的淡忘，小镇的生意也逐渐萧条下来。由于缺乏足够的资金运转，这里重新归于荒凉，空置多年的黑镜城堡更加残旧，里面积着厚厚的尘埃，附近的墓地也布满了枯枝藤条，阴暗压抑的气氛再次笼罩这个地区。

达伦重返庄园后，将从另一角度去探索家族诅咒的秘密，深入了解母亲为何会出现在这里，为何会跟塞缪尔合影，同时也揭开安吉丽娜的真实身份，揭开她与黑镜城堡的特殊关系。此外，通过官方公布的游戏宣传图，我们能看到达伦站在镜子前的情景，镜中男子正是塞缪尔，这样的设定暗示两个故事必然存在种种联系，将会有更多的悬念等着大家去解开。

气氛才是王道

去年推出的《静物2》（Still Life 2）因为极不成熟的3D画面饱受指责，《黑镜庄园Ⅱ》也面临这个问题，还好3D计划在开发初期就被推翻，继续沿用传统的表现形式，将3D渲染角色跟静态场景紧密融合在一起。随着细节刻画的提升，游戏气氛更加出色，黑夜里的闪电、照亮城堡的瞬间，营造出妙不可言的恐怖气氛。

开发人员透露，在整个冒险过程中将要探索的场景多达150个，大部分都是新的，例如比德福特郡的海滨小镇上充满乡村气息的街道、海景迷人的码头等；也有一些是前作遗留下来的经典场景，如庄园和地下墓室。

人性化的谜题

制作组承诺谜题难度会有所降低，一些正常人无法理解的谜题或大部分玩家不喜欢的谜题都不会再出现，例如前作的十二宫谜题，不知有多少玩家在这里望而却步。为了让玩家更好地体验游戏，《黑镜庄园Ⅱ》的日志系统将进行改善，新的日志不仅会随时记录互动产生的有用信息，还会给大家提供有效的谜题提示，甚至增加快速移动功能，让你迅速到达自己想要去的地区。

至于《黑镜庄园》故事特有的死亡设定，制作组已明确表示会被保留，不过可能很难营造出前作的气氛。因为前作主角就是杀人凶手，他的死亡也意味着凶手已得到应有的报应，这宗谋杀案就此告一段落——难道全新的故事在这方面会老调重弹？

《黑镜庄园Ⅱ》的德语版已经先期发售，在等待英文版时，你也可以试着用不熟悉的语言先睹为快……P

异形大战铁血战士

预计发售日:
2010年2月16日
■江苏 防弹手柄

■Rebellion的现实目标是实现三大参战派系之间的平衡。

Rebellion最近公布了《异形大战铁血战士》——是的，就是那个充满了恶心大虫子的游戏——的多人模式介绍。我们都知道，异形、“铁血”和人类在实力对比上是不平衡的，但这是一款以多人对战为卖点的射击游戏，你不会期待看到清一色的“铁血”用“肩炮”在地图上来回对轰的单调场面，制作组如何实现三大种族的平衡，以及多人模式究竟有何吸引人的设计，这才是玩家关心的地方。

“弱化”铁血战士

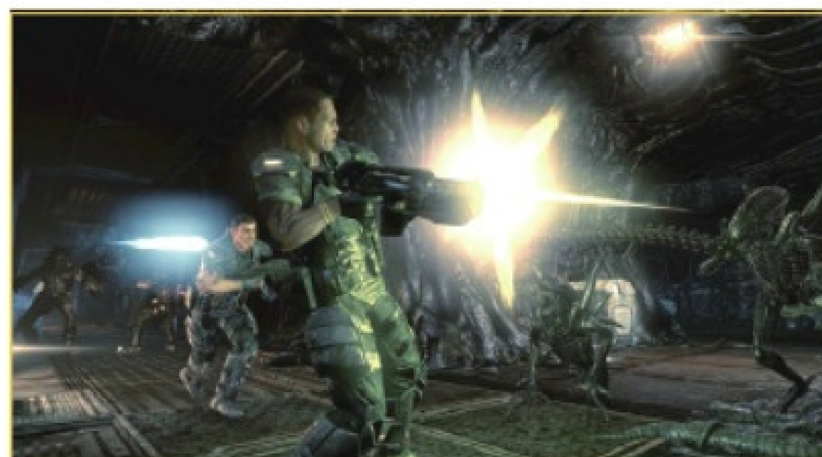
AvP新作中的“铁血”依然有高出其他两个种族的实力：“专注模式”能够让铁血战士实现超级动作，比如跳上数十米高的平台和参天大树。配合隐身技能，以及“飞去来器”和“肩炮”，可以让“铁血”充分发挥自身的猎手优势。诸如腕刀、长矛这样的近战利器，更是让“铁血”在一对一的肉搏战中占尽优势。

正因为“铁血”的优势过于强大，制作组也给它们设置了不小的限制：无论是启动光学迷彩（与电影类似的是，光学迷彩的隐身效果对异形而言是无效的），还是使用“肩炮”，都需要耗费能量槽，能量只能在地图上为数不多的神庙中才能得到补充。在HP恢复机制上，人类陆战队员可以携带3个医疗道具，异形则可以缓慢恢复HP，而“铁血”必须老老实实回到神庙才能疗伤。因此其他两个种族完全可以利用那些对“铁血”而言至关重要的补给点，以守株待兔的方式，杀“铁血”一个措手不及。

几个多人模式

死亡竞赛模式允许18名玩家选择各自的阵营，然后捉对厮杀，PC版支持的对战人数据说更多。“感染”是本作加入的一个新模式：一组玩家扮演陆战队员，共同捕杀一个由人类玩家扮演的超级异形。每当异形杀死了一个人类士兵，就会在尸体上孵化出一个只新的异形（由被杀死的玩家扮演）。“铁血试炼”同样是对AvP电影的致敬，在电影第一集出现的南美金字塔场景中，玩家们扮演一群铁血战士，围剿大批由AI控制的异形。


“铁血”老爷居然在空中就发射了“肩炮”


4人合作生存模式中，陆战队员将会面临异形和铁血战士的联合围剿


火焰喷射器，“铁血”和异形都不会喜欢

除了上述模式外，制作组还参考了《战争机器2》的拉锯战模式，为扮演陆战队的玩家们设计出了4人合作生存模式。士兵们会装备火力最强的单人装备，同时场景中也会预留多个火力点以及威力强悍的武器，你所要面对的，就是异形和“铁血”潮水般的进攻——听上去真的非常热血！

英文名：Aliens vs Predator　本刊译名：异形大战铁血战士　游戏类型：射击
制作：Rebellion　发行：SEGA　期待度：★★★★

1

美国《连线》（Wired）杂志日前发表了一篇详细报道，证实《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）永远不会再与大家见面了。但3D Realms工作室的老板Scott Miller仍旧宣称“毁灭公爵并没死”，他声称他的工作室正在开发多款“毁灭公爵”题材的游戏，包括两款iPhone游戏、DS和PSP上的“毁灭公爵”三部曲以及为XBLA平台复制《毁灭公爵——曼哈顿计划》（Duke Nukem: Manhattan Project）。看来在嘴硬上这位大叔还真是没有下限……



毁灭公爵很郁闷，谁叫你的老板没有钱还长个大嘴巴

2

按照每年一作的速度和交替开发的规律，2010年年末应该会发行一款“使命召唤”系列新作了，不过到目前为止还没有任何官方新闻。小道消息倒是不绝于耳，日前有欧美网站透露，Treyarch的奇数代“使命召唤”也会抛弃二战背景，新作的标题很可能是《使命召唤——越战》（Call of Duty: Vietnam），并充分参考了经典越战电影，如《现代启示录》《野战排》等。对此，《战火世界》的制作人之一Noah Heller闪烁其词，目前媒体猜测游戏至少会设定在上世纪60年代前后，除了越南，似乎古巴也是合适的地点。而与此同时，通过两款“现代战争”游戏大发横财的Infinity Ward有可能不再去开发《现代战争3》。Infinity Ward曾经暗示，他们还没有想好下一款游戏是什么，目前最广泛的说法是，他们可能去开发一款MW背景的射击题材网络游戏。

3

CAPCOM的新作《超级街头霸王Ⅳ》（Super Street Fighter IV）公布的韩国人物和场景引起了话题。据韩国媒体报道，韩国玩家对游戏中所描绘的韩国充满失望，部分玩家表示分不清这场景到底是中国还是韩国，也没有现代的高楼大厦。此外还有人指出，新加入的韩国籍角色蛛利（Juri）着装性感轻浮，远不如穿一身跆拳道服看着顺眼……不知道C社看到此处有何感想。



这都算有“辱韩”嫌疑，那中国玩家岂不是要个个自杀

4

SEGA北美公司的工作室总监（Studio Director）Constantin Hantzopoulos日前透露，他们已经在计划《阿尔法协议2》（Alpha Protocol 2）的内容。他说，SEGA高层一直期望《阿尔法协议》品牌能延续下去。问题是如今《阿尔法协议》本身的发售日一拖再拖，人们不知道黑曜石的第一款谍战RPG会是什么样子，目前这款游戏的发售日定在6月1日。

5

由High Moon Studios开发、Activision发行的的《变形金刚——塞博坦之战》（Transformers: War for Cybertron）近日发布了新的场景和人设图，风格融合了历代不同系列的角色形象，而主要灵感则来自上世纪80年代动画片中的造型。目前确认可操控的角色有擎天柱（Optimus Prime）、大黄蜂（Bumblebee）、救护车（Ratchet）、威震天（Megatron）、红蜘蛛（Starscream）、惊天雷（Thundercracker）等。游戏发售日已经确定为2010年7月22日。



一般来说，玩家会认为黑曜石的游戏不会雷，但他们也会偶尔问一下：真的不会雷么？

6

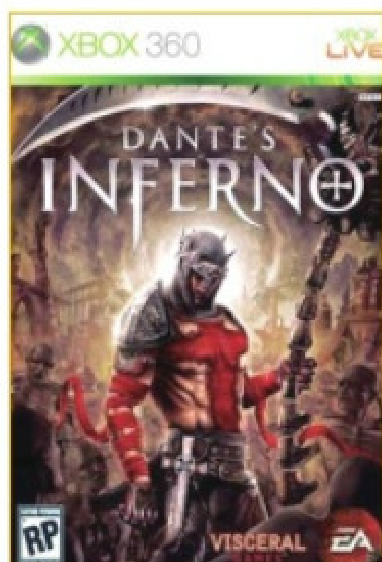
PC Gamer杂志2月号上独家公布了《孤岛危机2》（Crysis 2）的图片和文字介绍。游戏开发监制Nathan Camarillo透露，《孤岛危机2》仍旧会带你在丛林里转来转去，但会采取沙盘式的开发结构。不知怎么的，这句话就让人想起了《孤岛惊魂2》……



从先期图片来看，仍旧像是引擎的独家展览，而没有什么更实质性的东西

7

Bethesda Softworks自从2009年4月公布了“辐射”新作《辐射——新维加斯》（Fallout: New Vegas）以后，就再也没有这款游戏的新消息。不过2月11日出版的《官方Xbox杂志》将有这款游戏的“世界独家前瞻”。《辐射——新维加斯》是一款什么游戏，Bethesda一直语焉不详，目前只知道它不会是另一款《钢铁兄弟会》，而是和《辐射3》同样风格的RPG，但Bethesda又拒绝透露这到底是《辐射3》的续集、外传还是资料片。总之，2月份这个谜底就会揭晓，游戏由黑曜石（Obsidian Entertainment）开发，不管怎么还是挺值得期待的。P



但丁的地狱

●Dante's Inferno●但丁的地狱●EA Redwood Shores●Electronic Arts●动作●PSP/Xbox 360/PS3●2010年2月9日（美版）

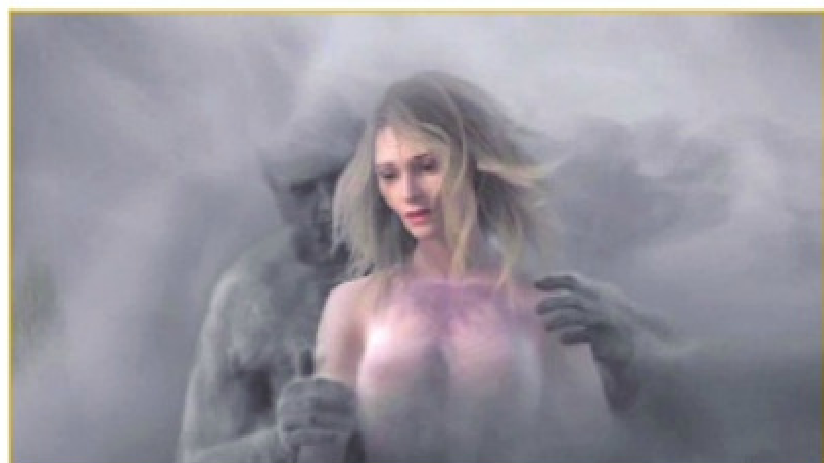
《但丁的地狱》是EA即将推出的第三人称动作游戏，故事背景来源于中世纪末意大利著名诗人但丁的《神曲》，玩家将扮演但丁历经9层地狱（地狱边缘、欲望、暴食、贪婪、愤怒、异端、暴力、欺骗、背叛）救出爱人比阿特丽斯。这款游戏一直被看作是翻版《战神》，试图以气势磅礴的场景、神话中的巨型Boss以及令人血脉贲张的战斗来吸引玩家的眼球。

玩家在始初的教学关就指挥但丁干掉了死神，夺下他的大镰刀。但丁的大镰刀有各种动作组合，轻击和重击混合，还可以跳起来进行空中打击。除了物理攻击，但丁还会各种魔法，他随身携带的小十字架也可以发出正义的光芒，一举消灭敌人。游戏的第一关就是地狱的第一层，但丁需要乘船渡过亡灵之河，中途发现自己的船居然是个活物，不得不把他的头切下来，然后在他沉船之前跳上对岸。游戏先期发布的CG视频艺术感爆棚，从近日推出的试玩版来看，玩家最重视的手感也相当不错，动作干净利落，毫无拖拉，游戏的帧数也相当的足，游戏过程十分流畅。

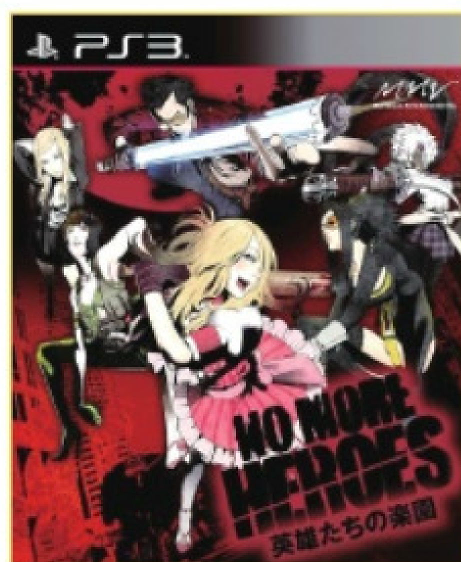
这款游戏可能没有PC版。P



人设和画风都很“战神”



素质极高的过场动画，但丁就是为她踏上征途



英雄不再 英雄们的乐园

●No More Heroes: Eiyuutachi no Rakuen●英雄不再——英雄们的乐园●Grasshopper●Marvelous●动作●Xbox 360/PS3●2010年2月25日（日版）

《英雄不再》本是于2007年12月在Wii平台推出的一款原创动作游戏，主角Travis本是一位痴迷于动漫、科幻电影的宅男，却阴差阳错地被美国暗杀者协会评定为杀手榜排行第11位的杀手，从此踏上杀手生涯。通过完成各式各样的任务来锤炼自己，在获得足够的经验和能力后再一一与排行榜TOP10的杀手一决高下。

尽管游戏发售后评价不错，在Wii玩家中也有不错的口碑，但销量显然没达到制作人须田刚一的预期，遂决定将游戏移植至Xbox 360和PS3。到了高清平台，游戏的画面自然要有质的提升，高分辨率下的美漫画风（渲染配合剪影效果再加上深暗色调）更加张狂，主角的轮廓也被描绘得非常钢硬，战斗风格更是豪放不羁。主角的武器也非常“宅向”——一把从网拍来的《星球大战》光剑道具，作用起来当然也是相当爽快，战斗中还融入了格斗游戏中常见的腿技、摔技等要素。新版将会追加全新的Sexy模式，玩家在满足特定的要求后可解锁，然后给游戏中的女主角换装……P



“原力”果然强大呀



高清版画面效果大幅提升



噬神者

●God Eater●噬神者●Bandai Namco Games●SCEI●动作●PSP●2010年2月4日（日版）

《噬神者》是一款注重联机合作的动作游戏，被一些人称为“战神版怪物猎人”。游戏中最多可支持4名玩家并肩作战，你将操作可变形生物兵器“神机”，讨伐巨大的生物“狂暴神灵”。神机可以变化成枪型、剑型与捕食形态。在剑形态下攻击力十分可观，还可以进行高速连续攻击；枪形态主要用于远程狙击，可以通过使用不同的属性弹药来攻击敌人的弱点；捕食形态下可使用狂咬攻击，捕食成功的话就能暂时获得敌人的能力。虽然游戏中的武器是不能更换的，不过枪形态下的弹药可以设置，子弹的种类、属性、弹道、射程等都能够进行自定义操作。

开始游戏前玩家可以自定义角色的性别和容貌，主角的动作也很丰富，比如冲刺和2段跳等攻击招式，从敌人那夺来的道具可以用来自定义武器及子弹，以提升杀伤力。值得一提的是，本作的人设由《女神异闻录》的原画者曽我部修司担任，他为游戏角色精心设计了各种各样的服装，而且这些服装对角色的属性是没有任何影响的，玩家可以随意更换，看个新鲜。P



主角手里的武器都超级华丽



操作强力武器“神机”来吞噬敌人



不可思议的迷宫 风来之西林4

●Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer 4●不可思议的迷宫——风来之西林4●Chunsoft●SCEI●角色扮演●DS●2010年2月25日（日版）

本作是著名的迷宫探索式RPG系列——“风来的西林”系列的第四代，以美丽的海岛为舞台，讲述主人公西林漂流至海岛并被岛民疑为怪物，为了证明自己并非怪物，西林与同伴决定探索迷宫寻找秘宝“美洲虎之眼”。

本作依然继承了系列随机迷宫的特性，不同的是，迷宫内会追加各种机关，比如大海啸、火山喷发等，使游戏的难度增加了不少。此外，迷宫还将存在昼夜变化，夜幕下的迷宫会变得昏暗，如果不使用灯光照明便无法看到周围情况。昼夜的不同出现的怪物种类也有所不同，也使得战斗内容和冒险方式全然都不同。本作的迷宫中有的区域还有门存在，门有很多种类，可以阻止西林、怪物的行动以及攻击效果。游戏中还会出现身体被气场包围的怪物，拥有气场的怪物要比普通的怪物强大，而气场颜色的不同表示怪物的能力不同。

本作的战斗中还可以使用新攻击方法——技，技有一次攻击数个怪物的强力效果。P



本作以美丽的海岛为舞台



迷宫内将会追加各种各样的机关



四狂神战记

●Estpolis: The Lands Cursed by the Gods●四狂神战记●Neverland●Square Enix●角色扮演●DS●2010年2月25日（日版）

本作是Square Enix于1995年在SFC平台上推出的《四狂神战记2》的DS重制版，而且据说连制作人员也都是当年的原班人马，真是相当不容易。虽然是重制版，但战斗系统将由从前的指令选择式变成合乎时代潮流的动作RPG，曾于当年制作这款游戏的开发小组将再次集合，全力制作这款重制版。

游戏所处于的世界“Estpolis”存在着一种被称为“波动器”的物质。波动器是通过水、火、光、重力等各种力量而诞生出来的，存在于世界上各处神明的遗迹中，是对抗神明唯一的力量，但其存在又是一个谜，为什么神要留下一个能够威胁到自己的力量呢？这个最大的谜题需要玩家在游戏中去解开。游戏采用了3D画面，和《巴哈姆特之血》类似，用双屏画面来展现与巨大Boss战斗的魄力，战斗也是用触控笔来操控，可以说是充分利用了DS主机的特性。游戏将在游戏发售时推出预约特典——“波动DISC”，里面会收录全新改编的游戏音乐及3段由声优演出的广播剧。由于这个特典数量有限，喜欢该作的玩家们可不要错过了。P



全新制作的3D画面



战斗采用了即时动作RPG的方式



无限边界——超级机器人大战OG传说之超越

●Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier Exceed●无限边界——超级机器人大战OG传说之超越●Bandai Namco Games●Monolith●角色扮演●DS●2010年2月28日（日版）

此作是是于去年推出的《无限边界——超级机器人大战OG传说》的正式续作，本作将会以全新故事和角色展开新一轮OG传说，而世界背景仍是异世界“无限边界”。本作主要以“地图移动部分”“事件部分”“战斗部分”3大系统结构组成，形成一个特有的游戏形式。战斗方面，借助按键控制指令来进行动作式的战斗，配合原“机战”系列中存在的援护攻击、精神指令等要素是本作的一大特点。本作不仅有人物进行战斗，机器人也会加入到战斗中来，同时，对敌人造成大伤害的超必杀演算也得到了加强，但和前作不同的是，原本只能打一体敌人的超必杀现在可以对复数的敌人使用。本作的特殊技能和前作一致，在连技中中适时输入按键，即可派生出多种多样的攻击手段，令战斗变得异常华丽。本作的“F-Gauge”槽将和前作有些不同，可以在战斗结束后也保持继承，如何灵活运用好这个系统将成为战斗的关键。最后，前作中玩家所熟悉的一些角色也将在本作中担当客串。P



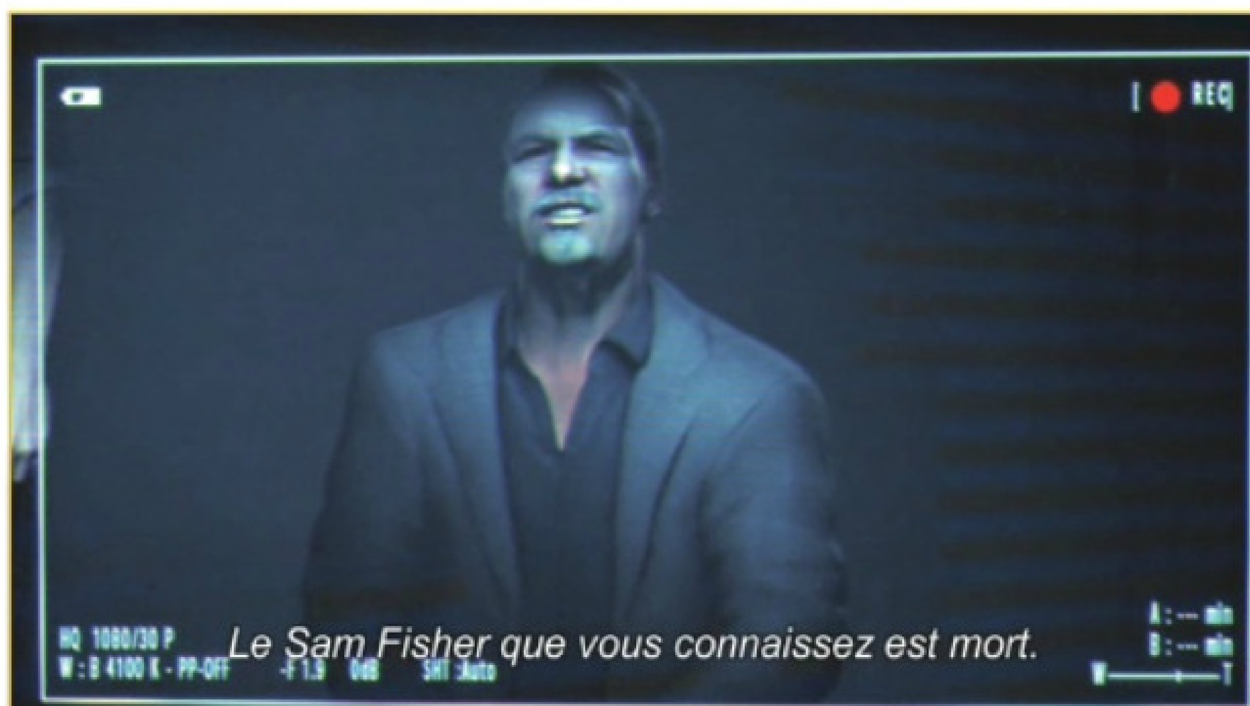
援护攻击是本作的一大特色



战术得当，连技数可是相当可观

《细胞分裂——定罪》开发者视频#3

●英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction ●本刊译名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪 ●游戏类型：动作 ●制作：Ubisoft Montreal ●发行：Ubisoft ●视频来源：Gamersyde



Fisher曾经的战友——Coste保守着很多关于他女儿的秘密

这个名为"阴谋"的开发者日志，为我们讲述了一个截然不同的"第三梯队"："3E是对美国政府直接负责，专门从事黑色任务的情侦机关，它的所作所为不受任何限制。这样'无法无天'的特务组织，如果摊到Lambert这样一个好领导，和Sam Fisher这样一个致力于捍卫美国自由，且不会头脑发热的超级特工，将是国土安全的最佳保障。遗憾的是，现在的一切都已经物是人非了。"Evans介绍了3E的新任长官："Tom Reed同只会玩弄权术，且不学无术的技术官僚Williams（前作中搞垮3E的罪魁祸首）截然不同，他致力于消灭一切对美国构成威胁的人。为了达成这一目标，他甚至会毫不犹豫的杀死美国公民。"

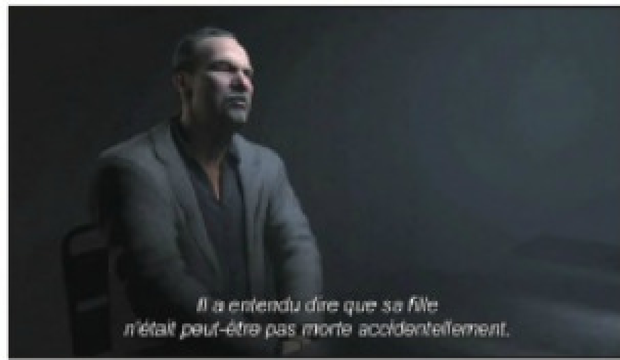
设计师Philippe Debay介绍了另一位硬汉型的新角色，这位大叔对于Fisher而言并不陌生："Victor Coste是Fisher早年在'海豹'部队中的亲密战友，现在，他来到了华盛顿。Coste将会告诉Fisher很多关于女儿之死背后所隐藏的信息，也会在关键时刻助Fisher一臂之力。""我所熟知的Sam Fisher已经死了，美国已经为了谎言牺牲了太多优秀的生命，现在是停止一切的时候了。""有一些人想制造混乱。"Coste在视频中留下的独白，揭示了本作中Fisher将要面对的并不是普通的恐怖分子，也许一直是有政府背景的利益集团。

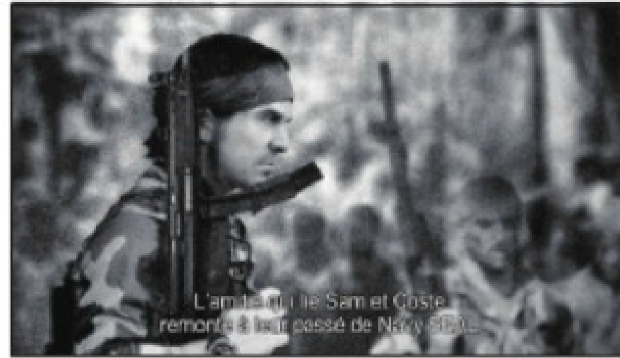











《闪点行动2》最新DLC内容解析

●英文名：Operation Flashpoint: Dragon Rising Overwatch ●本刊译名：闪点行动2——巨龙崛起之掩护 ●游戏类型：射击 ●制作：Codemasters ●发行：Codemasters ●视频来源：Gametrailers



两个新的单人模式和多人模式已经可以免费下载

模拟向军事题材射击游戏玩家，会觉得《闪点行动2——巨龙崛起》已经沦为"自废武功"的代名词，但降低上手门槛后的这款游戏，确实吸引了不少FPS玩家，其中就包括不少的"伪非军事饭"。这个名为"掩护"（Overwatch）的DLC，除了根据玩家们的反馈，对《闪点行动2》进行了一些修改设计外，还加入了两个全新的多人模式，以及新的单人任务。DLC新增的任务和模式，主要是以美军对立阵营的视角展开的。

两种全新的多人模式包括：攻其不备（Blindside），玩家必须以最快速度，占领由美国海军陆战队守备的战略点；战场优势（Supremacy），占领由美军控制的火力点和野战指挥所，每完成一个目标，都会得到一定权限的空地火力支援。

两个新增的单人任务分别为：友军火力（Fridendly Fire），玩家所在的小队负责围点打援，阻止美军增援部队向受困友军部队的靠拢，还要面临数次山崩地裂般的火力覆盖；敌区接管（Hostile Takeover），美军攻击Armudan村庄的敌军守备部队，成功后转入阵地防守，击退敌军的疯狂反扑。

目前这个DLC已经通过Xbox卖场以400微软点的价格出售，针对PC玩家的补充包，则会以全免费方式推出。




《诡谋》空降奇袭战演示

●英文名：R.U.S.E. ●本刊译名：诡谋 ●游戏类型：策略 ●制作：Eugen Systems ●发行：Ubisoft ●视频来源：Gametrailers



在敌人眼皮子底下大兴土木，真的不会被发现?

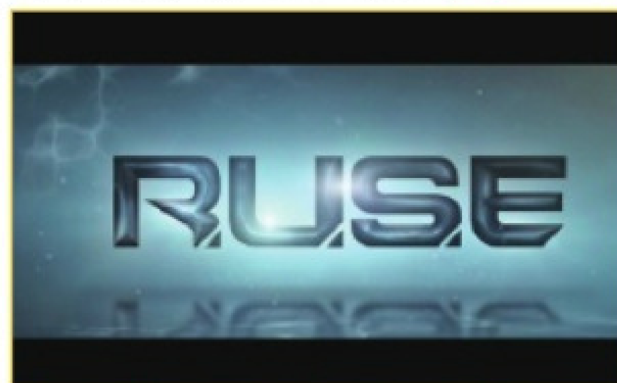
在这个名为“空中死神”的视频中，Eugen Systems的设计师为我们演示了《诡谋》中的一场空降奇袭战斗。

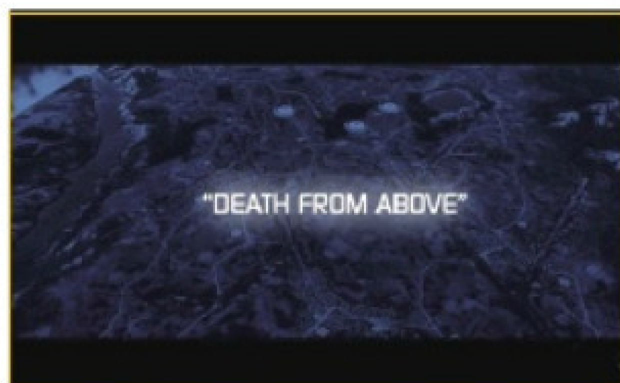
战斗目标是让伞兵空降袭击纳粹在某地区的指挥部。听上去非常的简单，但要知道整个区域内密布纳粹的防空力量，从盟军控制区派遣运输机，根本无法深入德军的腹地。解决办法是在敌人的眼皮子底下建造一个飞机场，然后让空中死神直接落到他们的头上。

为了达成这一目标，首选需要通过侦察选取一块靠近敌人总部，且没有任何兵力驻防的真空区。但你接下来在敌人领土上大兴土木的行为，会在第一时间被对手察觉。因此首先要施展的战场技能就是伪装网，这样就可以让机场从建造到完工，完全不被敌人所察觉。

机场建好后，接下来需要使用的技能，是“无线电静默”，这样就可以让运输机在敌区上空飞行时，只要处于敌方单位的视野范围以外，就能够一直保持隐形状态。无论是之前使用的伪装网，还是无线电静默，它们只能产生4分钟的效果（使用之后在战略地图上会出现倒计时），因此玩家必须抓住有限的时间完成军力部署。

只装备有轻武器的伞兵，在空降敌人腹地作战的过程中，常常会面对拥有压倒性优势的敌人。为了防止伞兵在空降后士气崩溃，制作组再度使用了一个技能——狂热主义，它可以让士兵们无论面对何种战况都会舍生忘死、奋勇直前，直到战死沙场。当然，在演示的最后，这场空降奇袭战取得了胜利。P











《边境之地》第二部DLC视频前瞻

●英文名：Borderlands: Mad Moxxie's Underdome Riot ●本刊译名：边境之地——疯狂摩西的游乐场暴乱 ●游戏类型：射击 ●制作：Gearbox Software ●发行：2K Games ●视频来源：Gamersyde



欢迎来到Moxxie姐姐的杀人竞技场

在《边境之地》的上一个DLC——《奈德博士的僵尸岛》中搞出不死系怪物的疯狂攻击后，Gearbox Software又塑造出了潘朵拉星球上的另一个疯子——涂脂抹粉、穿着鱼网袜的“芙蓉姐姐”——Moxxie，她将在自己的游乐场中，为玩家安排新一轮的血腥杀戮。“证明你自己”（Prove Yourself）是类似于《战争机器2》“持久战”模式的生存挑战，玩家将会在3个竞技场中，接受总共15轮敌人的疯狂攻势。

游戏开始前，屏幕上方会出现一个倒计时读数，这段时间内你可以占领有利地形，并搜集武器弹药。准备时间结束后，潮水般的敌人将从四面八方席卷而来。每当你成功击退一轮敌人，补给就会像下雨一样从空中掉落，你需要尽快拾取这些战略物资（下一局开始后补给品将全部消失），然后做好准备，迎接敌人接下来更为疯狂的攻势。

这个DLC中出现的辅助机器人更有喜感，甚至还用胶水朝自己脸上贴了一个假胡子。玩家可以将它作为自己的移动储物柜使用，升级之后最多可以放置21样物品，在紧张激烈的拉锯战中，它是玩家生存的最佳保障。P



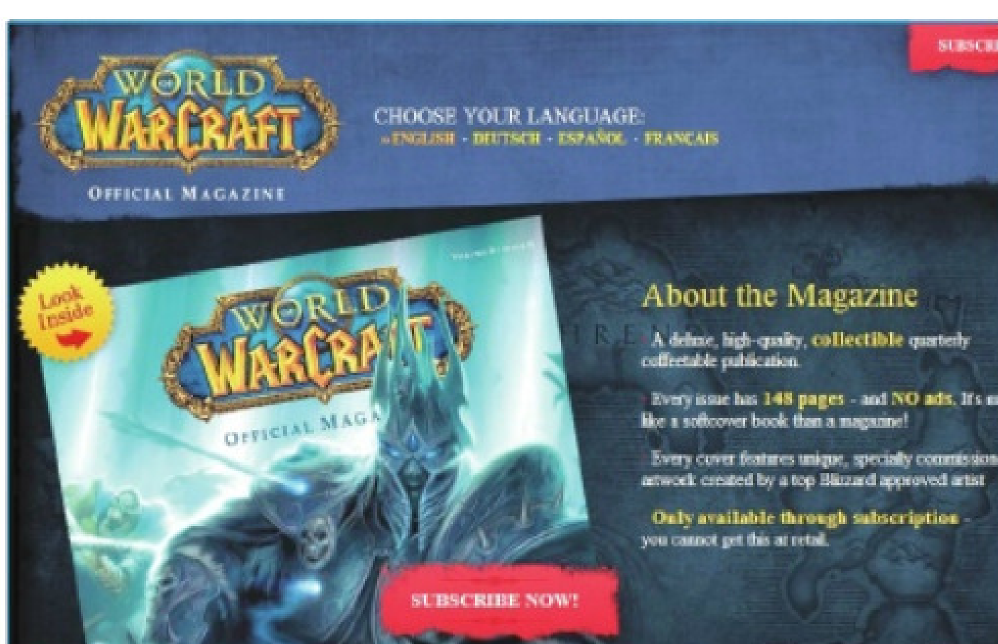




头条新闻

■《魔兽世界》官方杂志即将推出

暴雪即将推出官方《魔兽世界》杂志的第1期，最近已经在官方网站（http://www.worldofwarcraftthe-magazine.com/）发布了杂志的预览，虽然看来没什么新鲜内容，但至少很充实。杂志目前为季刊，每期共有148页，没有任何广告，每期的封面都是暴雪美工精心绘制的，从预览看来，第1期的封面是巫妖王被希尔瓦娜斯的箭射伤的情形。杂志只能通过订阅获得而不能通过零售途径，美国读者的订阅费用是1年39.95美元，在英国是1年29.95英镑，欧洲其它地区读者的订阅费用是34.95欧元，上述地区外的订阅者每期还要多付3.50美元的邮费和处理费用。



官方网站的杂志预览页面，据看过实物的“消息人士”透露，这本书还是很厚道的

■ Paragon世界首杀25人Professor Putricide

冰冠堡垒第一个区域的低难度让很多玩家以为第2个区域憎恶区也同样轻松，可是当玩家杀到教授面前才发现不是那么回事。战斗的难度之大，与之前形成强烈反差，让大家以为25人模式下也只能控制一个憎恶是Bug，因此最先更新的美服玩家不敢贸然尝试，害怕浪费仅有的10次机会，但随后暴雪蓝贴声明教授战没有Bug——一个憎恶符合设计意图，可以控制多个憎恶才是Bug。也许是实力差别，也许是暴雪的声明让大家可以放心尝试，总之随后欧服更新后，欧服Lightning's Blade服务器上的公会Paragon在1月6日就迅速击杀了25人模式下的教授，之后美服上的一些公会也陆续尝试成功。暴雪已经说明，每个区的最后Boss在25人模式下和10人英雄模式下都掉落更好的装备（T10 Token），所以难度自然也应该很高，看来大多数临时队伍只能等待NPC的Buff出现了。



Paragon的首杀合影

另外，暴雪加快了冰冠堡垒的开放进度。估计最后部分加上巫妖王到2月中旬就会推出。随着竞技场第7赛季1月19日结束，照例1周后第8赛季就会开放，随着包括第8赛季装备、冬拥湖新Boss、冰冠堡垒剩余内容（包括涉及关键剧情的过场动画）的3.3.2补丁的更新，看来《大灾变》也不会太遥远了。

■《魔兽世界》另类成就：纯打怪到满级

美服Durotan上的法师Neverdied在圣诞之前达到了80级，他的独特之处在于给自己制定了很多苛刻的条件，包括不能死亡，不能做任何任务，不打副本和战场（战场中也能获得经验值）、竞技场，不使用坐骑或飞行路线，不学习任何专业技能，不拾取任何装备。他还极力避免打开任何区域的地图，最后达到80级时除了满10级的等级成就以及《魔兽世界》5周年的光辉事迹外没有任何成就。他总共单刷了31 900个怪物，每天花一点时间，前后持续了4个月——也许会有人说这真无聊，不过现实中的各种吉尼斯纪录也都是这么来的。



Neverdied好强大啊……

月评

■ 目标

看到Neverdied的成就开始觉得有点无聊，给自己制定那么多苛刻的条件，很自虐啊！不过再想想，其实反正都是玩游戏消磨时间，怎么玩也没分别，打副本提升装备、PvP磨练技术，其实性质都一样。

《魔兽世界》5周年了，很多人玩这款游戏荒废了很多事，想想到底是什么魔力让你“沉迷”于此呢？游戏设计得再好，其实每天都玩差不多的内容，玩那么长时间应该也会觉得厌倦啊！原因也许就是两点：一就是目标。最开始时你只想体验一下游戏，后来就把目标定为达到40级买马，然后目标又变成了60级，接着变成买到史诗坐骑，然后是收集齐蓝色套装……就是在5年后的现在，也仍然有很多目标：钓到海龟坐骑，取得荆棘谷钓鱼大赛的冠军，达成10万荣誉击杀的成就……在这样复杂的游戏里，你总是能找到新的目标，推动你不断努力。有了目标，像钓鱼这样枯燥的事也就变得可以忍受了。

人生也是如此，那些奇奇怪怪的吉尼斯世界纪录，很多都可说是极其无聊，但也没人说什么。至于足球、篮球，也不过是Game（游戏）而已——没什么有意思无意思的区别，人生就是给自己制定一个个的目标然后努力实现，很多厌世的人就是因为失去了努力的方向。

还有一方面是朋友和观众。网游的魅力在于你跟其他人一起游戏，或者是合作、帮助，或是竞争。副本天天打却不觉得无聊，就是因为有朋友在一起——有朋友跟你分享，向你祝贺，当然也可以向路人甲乙丙丁去炫耀。P


游戏和混吃等死之间区别有多大?

频繁新内容的更新仿佛让人看到了《魔兽世界——大灾变》就近在眼前。在结束巫妖王的故事线后，我们肯定会面对漫长的《大灾变》的测试。在测试期间，WLK还能给我们什么这很难说。不过目前欧美在线零售商店已经开始接受《大灾变》的预订，网站上的发售日定为9月2日

魔兽世界——大灾变

预计发售日：2010年

■福建 风梦秋

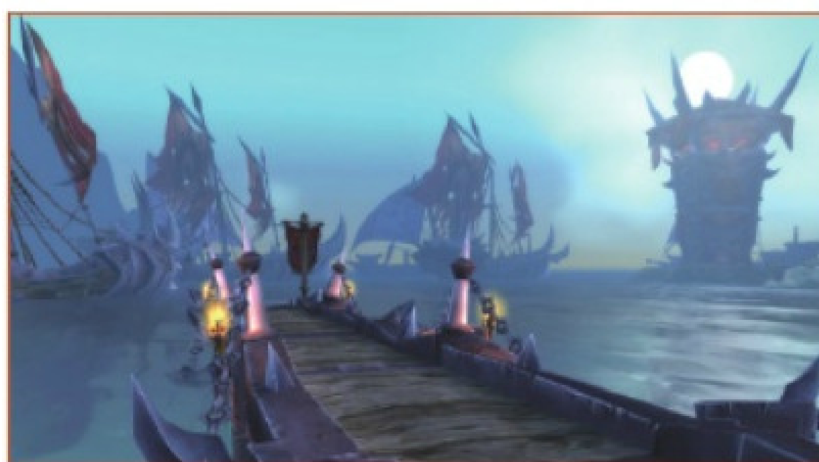
■频繁新内容的更新仿佛让人看到了《魔兽世界——大灾变》就近在眼前。

正如前页我们提到的，频繁新内容的更新仿佛让人看到了《魔兽世界——大灾变》就近在眼前。在结束巫妖王的故事线后，我们肯定会面对漫长的《大灾变》的测试。在测试期间，WLK还能给我们什么这很难说，但《大灾变》的确又透露出了不少新东西。

武器战士的新角色

3.3的地下城工具让玩家可以方便地找到5人队伍，但仍然存在坦克、治疗不足的问题，DPS排队时间很长。这个问题有了一定解决的思路。

暴雪期望《大灾变》中玩家将更频繁使用地下城系统来升级和取得装备，通过防御值的移除和天赋的调整，大家就不需要担心防御值必须达到下限（确保不被暴击）才能胜任坦克的问题。暴雪希望就算是一个武器或狂暴战士，只要切换到防御姿态，最多再装备上一个盾牌，就能在普通5人副本和一些较容易的英雄副本担任坦克，而不需要收集整套坦克装备。同样惩戒骑、猫德、死亡骑士也将可以胜任5人副本坦克工作，缓解坦克紧缺的问题。当然这只是对5人副本有



旧大陆很多地点的样貌发生了变化

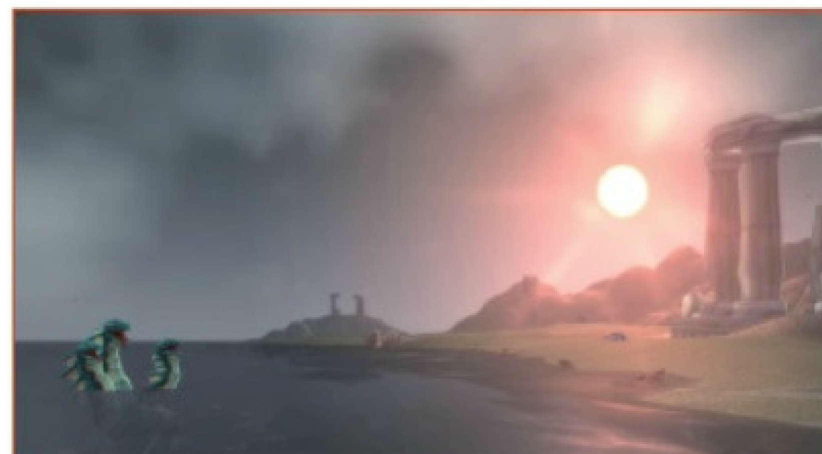
效，团队副本等大型战斗还是需要防御战士等专业的坦克担任MT。

泰坦之道

泰坦之道是《大灾变》的重点之一，让角色在满级之后仍然可以继续提升。泰坦之道是铭文系统的延伸，但与铭文专业无关。泰坦之道有很多分支，每个角色只能选择一条分支发展下去，但随时可以改变道路。已知的分支有：Path of Aman' Thul, the High Father、Path of Eonar, the Lifebinder、Path of Norgannon, the Dreamweaver、Path of Khaz' Goroth, the Shaper、Path of Aggramar, the Avenger、Path of Golganneth, the Thunderer。每条分支最多会提供10层的雕文栏位，需要通过任务、副本、PvP等不同途径逐层解开，而新的次要专业考古（Archaeology）可以让你取得远古雕文，镶嵌于这些栏位，每层只有2个选择。例如，Path of Golganneth第一层的两个选择是受到的物理伤害降低4%，或流血和击晕效果的持续时间减少20%；第二层的两个选择是绷带的治疗量提高30%，或是一个技能：附近队伍受到的伤害减少10%，持续6秒，瞬发，5分钟冷却时间；第三层的两个选择目前只知道一个，也是一个技能：

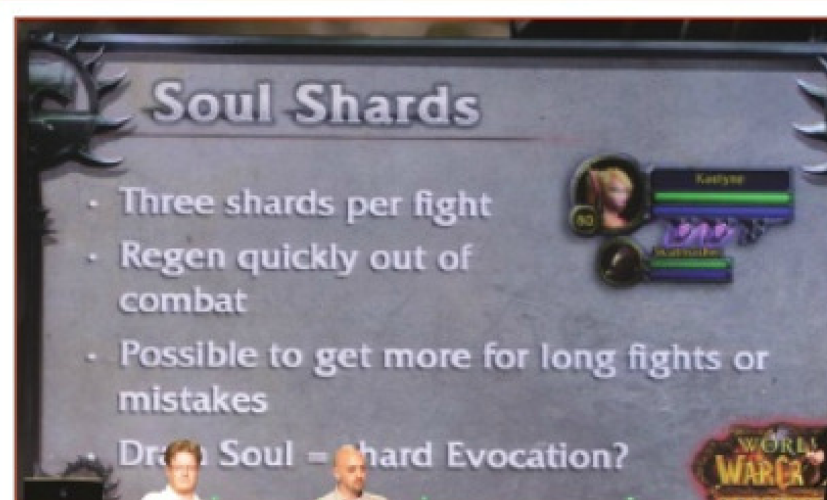


泰坦之道让角色在满级之后仍然可以继续提升

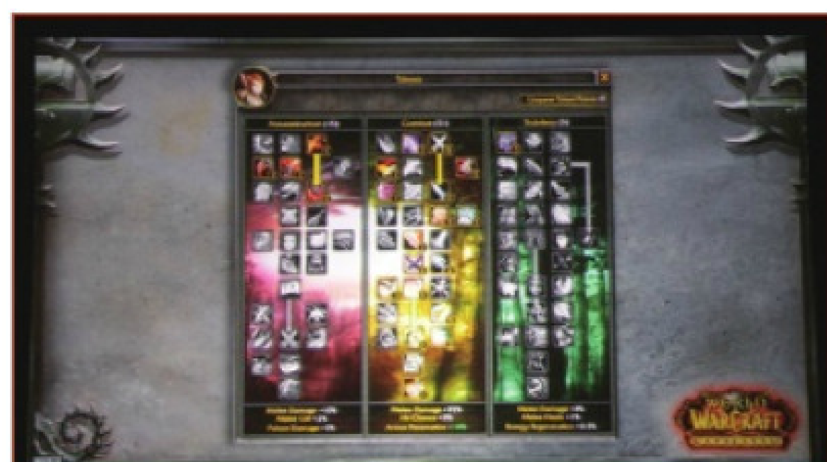


艾萨拉的样貌和功能都会发生改变

英文名：World of Warcraft: Cataclysm　本刊译名：魔兽世界——大灾变　游戏类型：在线角色扮演
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★☆



术士的灵魂碎片成为界面一部分


盗贼天赋的"掌握"加成示意


很明显，水面的效果被加强了


精灵的老家，这里到底发生了什么?

造成的伤害提高10%，只能在造成暴击后使用，持续10秒，瞬发，5分钟冷却时间。

术士和灵魂碎片

令术士们苦恼多年的灵魂碎片系统将被重新设计，灵魂碎片将成为类似死亡骑士符文一样的资源，而不是浪费包包空间的物品。术士最后只有一个法术消耗灵魂碎片，就是新法术"灵魂燃烧"（Soul Burn），每场战斗有3个灵魂碎片，灵魂燃烧每次消耗1个碎片，30秒冷却。

这个法术从不同方面加强接下来使用其他法术的效果，比如灵魂燃烧接恐惧可让恐惧变成瞬发，灵魂燃烧接灼烧之痛可以让后者有3次100%暴击机会，灵魂燃烧接死亡缠绕可以提高恐惧的效果和回血的数量，灵魂燃烧接各种召唤恶魔法术同样让这些法术变成瞬发……感觉上，这个法术有点像结合了法师的气定神闲（下个法术瞬发）、燃烧（开始的版本是接下来的3个法术100%暴击）和奥术能量（提高法术伤害）等法术。灵魂碎片会在离开战斗后快速恢复，可能也可以通过使用灵魂吸取在战斗中恢复，类似于法师的唤醒。

猎人和专注

猎人将不再需要智力，也不需要操心回魔的问题，因为猎人不再使用法力，而是新的专注值。这种专注类似于盗贼的能量，会自动按固定速率恢复。猎人最多有100点专注，每次射击消耗30或60点专注，但技能的冷却限制将减少。盗贼每秒恢复约10点能量，猎人只恢复6点专注，但稳固射击可把恢复率提高到12点/秒。另外弹药不再是消耗品，而会变成一件装备。

天赋和掌握系统

《大灾变》中各职业的天赋树将进行大幅调整，大多数被动提高伤害、命中、暴击等属性的天赋将被移除，只保留有趣和有用的天赋，如"身体和灵魂"（圣言盾可提高目标的移动速度）等。不过并不是所有被动增加伤害以及其他属性的天赋都会被移除，如法师冰系的"强化寒冰箭"减少施法时间也就是被动提高伤害，但要比"极地之寒"这样除了PvP用途外还被动增加伤害要有意思。再比如，战士的"强化压制"意义也不大，因为不管有没有这个天赋战士们总是会使用压制，而"创伤"虽然没什么意思但是它对队伍是一个重要的Buff。目前有些职业的某些天赋会有一个X/Y/Z+3之类的最佳配点方案，最后会剩下3点可让你自由分配，而暴雪在资料片的最终目标是让大家有5～8点剩余点数可以自由发挥。

被移除的被动天赋并没有彻底消失，只是被"掌握"取代，掌握系统的作用是让你在天赋树中某一系投入越多的点数，就可以获得越多的伤害、暴击等加成。例如潜行者的天赋，根据图示，在刺杀系投入15点获得的额外效果有：物理伤害+10%、物理暴击+2%、毒药伤害+5%；在战斗系投入51点获得的效果有：物理伤害+72%、命中几率+5%、护甲穿透+10%；在敏锐系投入5点获得的效果有：物理伤害+4%、物理加速+1%、能量回复+0.5%。

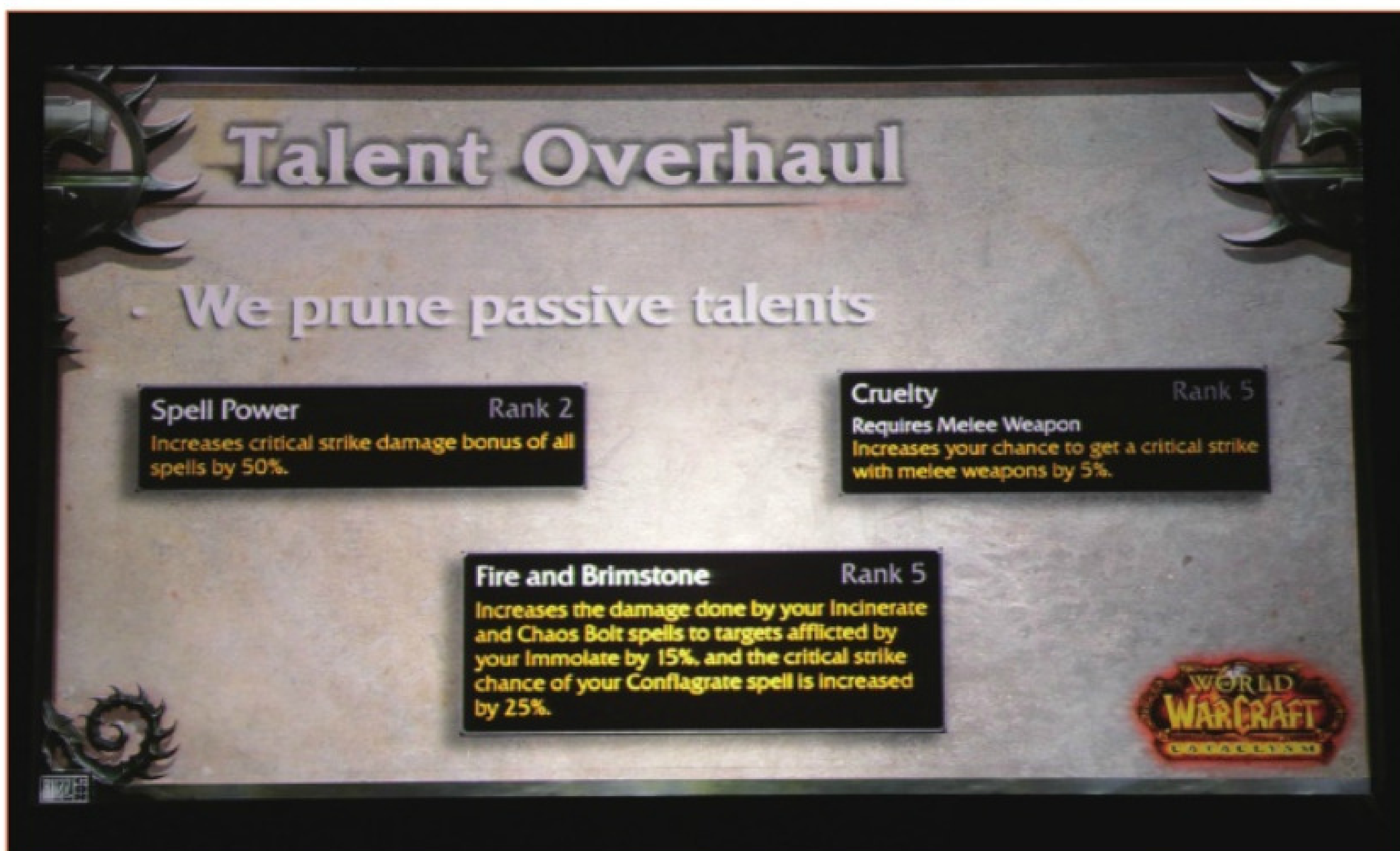
圣骑士的天赋，神圣系的加成是增加治疗、法术暴击和暴击的治疗量，防护系的加成是减少受到的伤害、增加生命值和增加格挡所降低的伤害；而惩戒系投入58点的效果是：物理伤害+75%、物理暴击+10%、技能冷却时间-12%。

猎人的天赋已知有射击系的加成之一是提高专注的恢复率，而野兽控制系的加成之一是提高宠物的伤害。

公会成长

WLK时期由于副本难度普遍降


公会招募界面



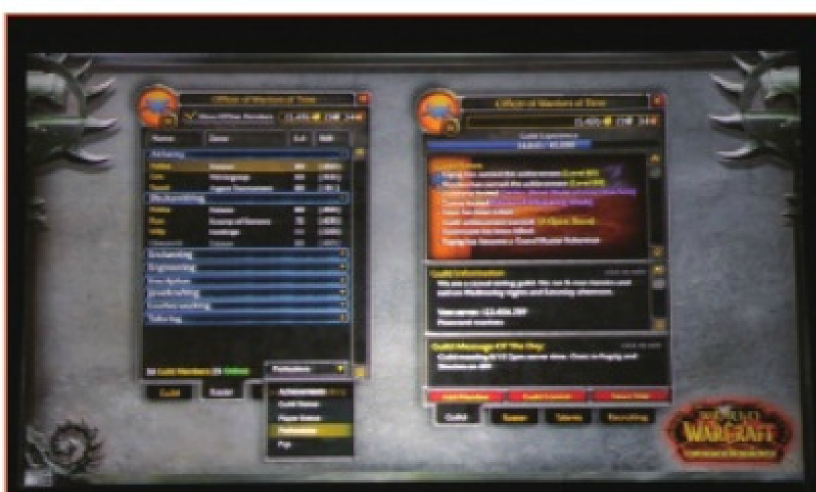
这些被动加成的天赋将被移除

低，临时队伍和G团等也能顺利打通各种团队副本，你甚至可以在G团中“买”到橙斧，公会似乎变得无足轻重。《大灾变》将改变这种情况，新加入的公会成长系统和许多新特色将使公会变得很重要。除了以前提到的玩家可通过升级、副本、技能等各种途径让公会获得经验值而升级外，也可以获得天赋点数来设置公会天赋（如增加怪物掉落的金币），公会也有团队副本和取得传说级武器等公会成就，满级后多余的经验值可以转成公会“货币”用来购买物品（如传家宝装备、坐骑、宠物和稀有图纸）。

《大灾变》还将增加新的“寻找公会”界面，你可以设定各种条件，比如“休闲”“中度”“高端”不同的公会风格，既方便玩家找到适合自己的公会，也方便公会招募新成员。就连公会信息的界面也大幅改进了，如果你去休假一个星期，回来可以通过公会新闻查看公会最近杀死了什么Boss，谁又获得了什么成就，谁又得到了什么装备等等。另外，通过公会成员列表不仅可以看到大家在线的情况，还可以查看大家的专业技能列表，这样你不需要抓住某个人问到烦，就可以知道谁能制造某件你需要的装备或提供你需要的某种附魔效果，谁能给你切割某种宝石。最后，日历页会增加新的功能，允许你邀请其他公会参与自己公会的活动。

耐力大幅提高

移除法术伤害、攻击强度、护甲穿透、防御等许多属性的另一个结果，就是多余的装备预算会转为耐力，《大灾变》的装备将提供远高于WLK水平的耐力值，使大家的生命值大幅提高。在TBC时代，耐力也曾大幅提升，比如一件时光洞穴声望奖励的裤子插上宝石后对生命值的惊人提升很多坦克都记忆犹新，但当时的提升同时伴随着治疗和伤害的更高幅度的提升，从70级到80级就没有那么大的提升了（伤害大幅提升后秒杀就司空见惯，PvP的节奏变得很快）。到了《大灾变》，暴雪计划将耐力再次大幅提高，希望以此来解决坦克、治疗和PvP等诸多问题。

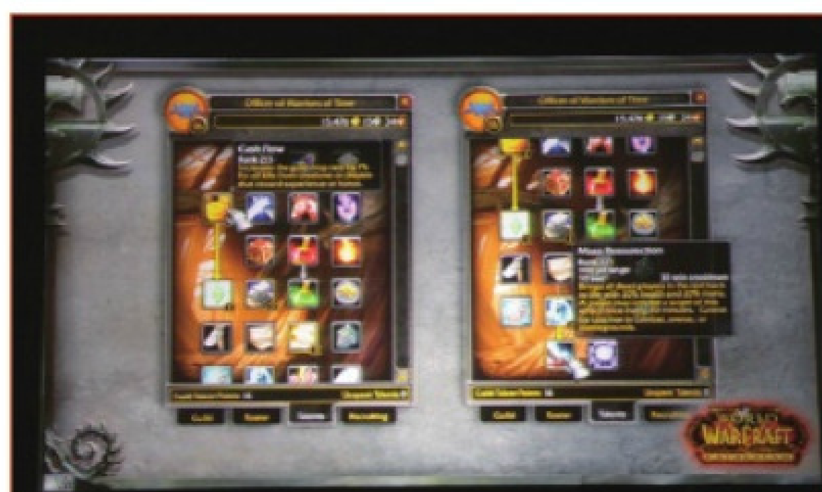

嗯，你可以“偷窥”公会成员的技能了……

尽管暴雪蓝帖反复强调坦克们不应该只注重生命值，但实际情况是几乎所有网站、论坛、博客高手们的建议都是根据EH（有效生命值）来选择装备，坦克们从来都是清一色地插加耐力的宝石。造成这种情况的原因是治疗者的法力不成问题，他们基本上可以从头到尾刷血，于是灭团的最大危机往往在于坦克的血量不足，被Boss短时间爆发的高伤害力秒杀——高回避对此没有多少帮助。《大灾变》中耐力大幅提高后，坦克就没有被秒杀的危险，伤害和治疗幅度都相对较低，迫使治疗者必须考虑治疗的策略才能保证足以支撑到最后，坦克们也必须重视回避属性以节省治疗者的法力。

同样在PvP中，这个改变也会令节奏放慢——你不会在来不及反应的情况下被高爆发。

定级战场

定级战场（Rated Battleground）将是暴雪非常重视的内容。暴雪曾说，他们有些后悔中途加入了竞技场，要么就应该在游戏设计之初就考虑进去，要么就干脆不要。他们还认为设计上过于重视竞技场了，为了提高竞技场的平衡性，他们需要不断对各职业进行调整，而很多调整不可避免地同时影响到PvE内容。看起来，他们的解决办法就是引入定级战场，让战场重新成为PvP的一个重点。


公会天赋界面

大家只关心竞技场的原因是，只有通过竞技场才能取得顶级的PvP装备，而到了《大灾变》中，玩家不但可以通过定级战场获得竞技场点数和顶级的PvP装备，还有机会获得旧的PvP头衔（目前还未确定这些头衔是需要花费竞技场点数或荣誉点数购买，还是同时需要一定的个人等级，可以确定的是暴雪不希望它们像旧的荣誉系统一样通过没日没夜的刷荣誉取得，而是真正体现个人的PvP技术）。高阶督军、大元帅这样的顶级头衔不会要求你每周都比别人多打很多场定级战场，而是要求非常高的胜负比例。

顶级战场的目标是让玩家可以通过另一种途径取得最顶级的PvP装备，又不像竞技场那样局限于小规模的、决斗风格的战斗，局限于特定的职业搭配，但仍然需要战术和配合。玩家不能通过“刷”战场来取得装备，而是必须取胜才行。就像PvE一样，只有最顶尖的玩家才能取得最高级别副本的装备，其他的玩家通过5人副本休闲。PvP方面也是如此，只有最高水平的玩家才能取得顶尖PvP装备，其他玩家只能取得低一档的装备，虽然有些下等，但的确更容易取得了！

头条新闻

■《刺客信条Ⅱ》宣布DLC，缺失章节补完


飞翔在“沼泽地”弗里一定有别样感受吧！

育碧软件日前宣布《刺客信条Ⅱ》定于2010年春季推出两个DLC。第一个DLC名为《弗里之战》（Battle of Forli），故事中心是原作里威尼斯章节前的港口城市弗里。在《刺客信条Ⅱ》的时间线里，这座城市在混战中几次变换统治者，Ezio在这里的主要目标仍是从圣殿骑士团手中夺取伊甸碎片（Piece of Eden），预计有6个主线任务，其中可以再次使用达·芬奇的飞行器。第二个DLC名为《虚荣之火》（The Bonfire of the Vanities），名字取自1497年激进教士萨佛纳罗拉（Girolamo Savonarola）在佛罗伦萨发起的宗教改革运动（在广场焚毁珠宝、奢侈品、华丽衣物和所谓伤风败俗的书籍等，禁止世俗音乐，推行圣歌，许多珍贵的艺术品在这次运动中被毁）。DLC正是以萨佛纳罗拉为主题，开放10个相关的任务，并将开放佛罗伦萨城的新区域。《弗里之战》可能2010年1月下旬就可以提供下载，《虚荣之火》定于2月份推出，每个DLC数据量约有1GB。

这两个DLC的宣布不禁让人想起主机版《刺客信条Ⅱ》缺失的第12和13个DNA片段（Sequence）（原作直接从11章跳到14章，上演大结局），游戏的创意总监Patrice Desilets证实，由于开发进度太紧，必须在圣诞节前后推出，所以开发团队将原作的一部分扣除，制作进DLC中。目前还没有更多的DLC计划公布，也尚不知晓这两个DLC的内容是否会放进延期发售的PC版中，PC版定于2010年3月16日上市，此前主机版已经售出600万份。

■《波斯王子——遗忘之沙》公布首批游戏画面


这次王子和骷髅都很写实……

在拉斯维加斯举行的2010年国际电子消费展（CES）上，育碧软件公开《波斯王子——遗忘之沙》（Prince of Persia: The Forgotten Sands）的首批实际游戏画面。《遗忘之沙》自2009年12月公布以来，只发布过一个CG视频和几幅原画。一些玩家曾经怀疑这款游戏纯粹为了应景而作，目的是配合2010年5月首映的《波斯王子》电影。育碧软件出面否认了这一说法，不过《遗忘之沙》的风格更加向“时之沙”三部曲靠拢确实不争的事实，这次实际游戏画面的公开也验证了人们的猜测。看来在尝试了一次卡通渲染风格后，“波斯王子”还是谨慎地回到了老路上。

■ 育碧软件注册新游戏商标

育碧软件日前注册了一个新的商标“Dawn of Discovery: The Harbor”（《发现的黎明——避风港》），被认为是《纪元1404》资料片在北美的名称。这款游戏在欧洲和北美发行时采用不同名称，欧版资料片去年11月已经公布，名为《纪元1404——威尼斯》（Anno 1404 Venice）。游戏在原作的基础上增加了新的文化威尼斯，并加入了新的威尼斯船型、物品和数百个新任务等，资料片还支持最多8人对战。游戏欧版定于2010年春季发售。



月评

■ 厚道

一款新游戏厚道不厚道，往往是没有硬性标准的，而是和玩家的直觉感受有关系。就像游戏机论坛里那些“软饭”“索匪”“任青”日日苦战一样，一款游戏的评价究竟怎么样，既要放到大环境底下去考虑，又和玩家的心血来潮密切相关。

人们一般认为，《刺客信条》似乎开创了育碧游戏不太好的一个方向，那就是Gameplay上的创意绝佳，但在实施中困难重重，以至于游戏发行后被归入“雷”作行列。我们不能说这样的评价没有道理，起码从《刺客信条》原作来看，纵然有优秀的画面效果，有古朴的耶路撒冷，特别是有一个看起来非常酷的故事，但是核心的游戏机制没有被挖掘出来，庞大世界里可玩的东西太少，游戏过程也比较乏味。于是《刺客信条》变成了一款最不像是沙盘游戏的沙盘游戏。美女制作人曾是这款游戏有意无意的一个宣传点，但是等游戏发售后反而成了玩家攻击游戏性的一个借口。



《刺客信条Ⅱ》里的经营要素既不喧宾夺主，又能和Ezio的冒险有机融合

《刺客信条Ⅱ》就是在惨淡的口碑里迎来首发的，特别是发售前还爆出“育碧强制媒体评高分”的传说，但是GameRankings网站91.13%的平均分说明了一切，关键是这一次玩家的心理评分和媒体评价颇为一致。并不是因为前作太贫乏，相比之下显出了《刺客信条Ⅱ》是多么厚道，因为独立地看，《刺客信条Ⅱ》已经厚道到不行：且不说长度达标的主线任务，无数属于沙盘游戏标志性特征的收集要素、经营要素一应俱全，多到你玩也玩不完，而且看起来一点儿都不雷。到了这个份上，除了说厚道似乎也没有别的可说了。

口碑和口味真是一个飘渺不定的因素。回顾那些意外惨败和意外成功的游戏，当你强调创意时，玩家往往嗤之以鼻；当你老老实实借鉴学习时，玩家又会忘记你这个游戏没有什么新意。玩家的风向如此，厚道与不厚道的风评转变之大也就不那么令人意外了。



天下没有不散的宴席，游戏世界中也没有可以当一辈子主角的英雄，据说Sam Fisher将在《定罪》中为玩家献上自己的谢幕演出。当然，Ubisoft在2009年微软圣诞试玩会上演示了一个Demo，从中我们看到了两名新人的出场，他们会是大叔的继任者吗？

细胞分裂——定罪

预计发售日：2010年4月

■江苏 防弹手柄

■临近发售日，《定罪》公布了它的合作与对战模式。

2009年12月17日，微软举行了圣诞主题次世代游戏试玩会，其中Ubisoft年初的重头戏《细胞分裂——定罪》赫然在列。与媒体之前预想不一致的是，此次的演示Demo并不是单人任务中的一个片段，而是本作的卖点之一——合作模式。当年在《混沌理论》中的多人模式受到了玩家们的好评，现在又赶上次世代主机上流行的合作与对战潮流，蒙特利尔工作室更要在新作中继承和发扬这一特色了。

操作的变化

在双人合作模式中，我们看不到Fisher大叔的沧桑形象，取而代之的是两位新生代——美国特工“射手”（Archer）和俄国特工“茶隼”（Kestrel），两个战略竞争对手之所以派出自己最好的情报人员合作，是因为他们发现一个阴谋集团计划将前苏联的微型核弹通过黑市，输送到美国本土。合作关卡的剧情并不是孤立的，因为通过目前演示的单人关卡，我们知道Fisher大叔在回到华盛顿后，立刻投入到了对一场在首都实施恐怖袭击的阴谋的调查，他的目标正是其中一枚核弹头。在这场阴谋背后的，并不是包着头巾、满脸大胡子的阿拉伯恐怖分子，而是一个有着官方背景，名为“黑箭”的影子集团。双人合作模式的关卡数量将达到5个，两名新人将以自己的冒险，对Fisher所演绎的主线剧情进行补充。

在这个关卡中，“射手”和“茶隼”将通过莫斯科市区的下水道，



地下掩体的入口，就在这条废弃地铁的另一侧



看起来还是夜视镜，功能已经大为增强

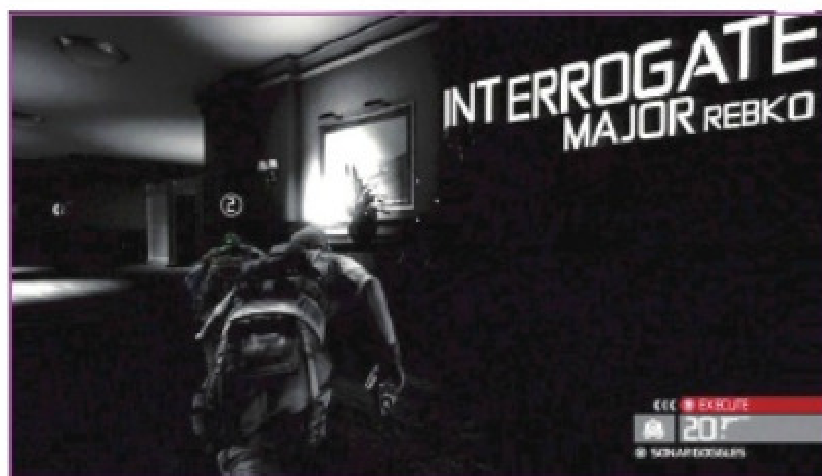
英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction　本刊译名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪
游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★☆



占据制高点，为另一名特工提供“空中支援”

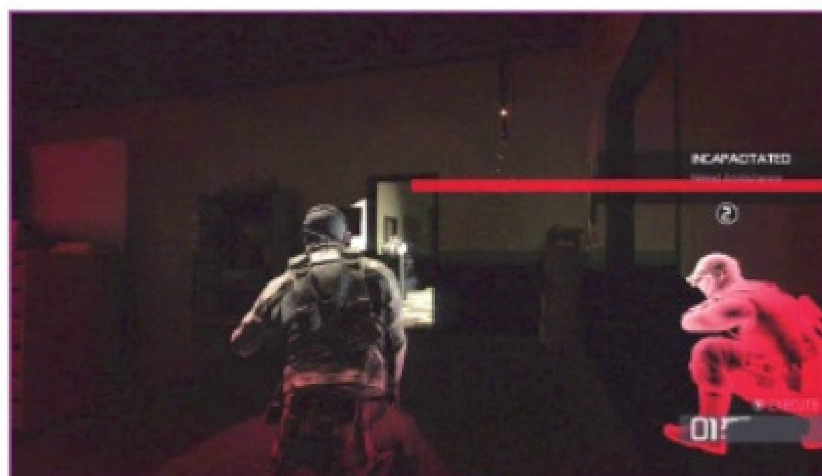
潜入一个已经废弃的冷战时期地下核避难所，这里已经被恐怖分子再度利用，用于藏匿核弹头。通过关卡设计来看，合作关卡将不对单人玩家开放，因为其中有许多封闭的大门，需要两名间谍协力才能打开。

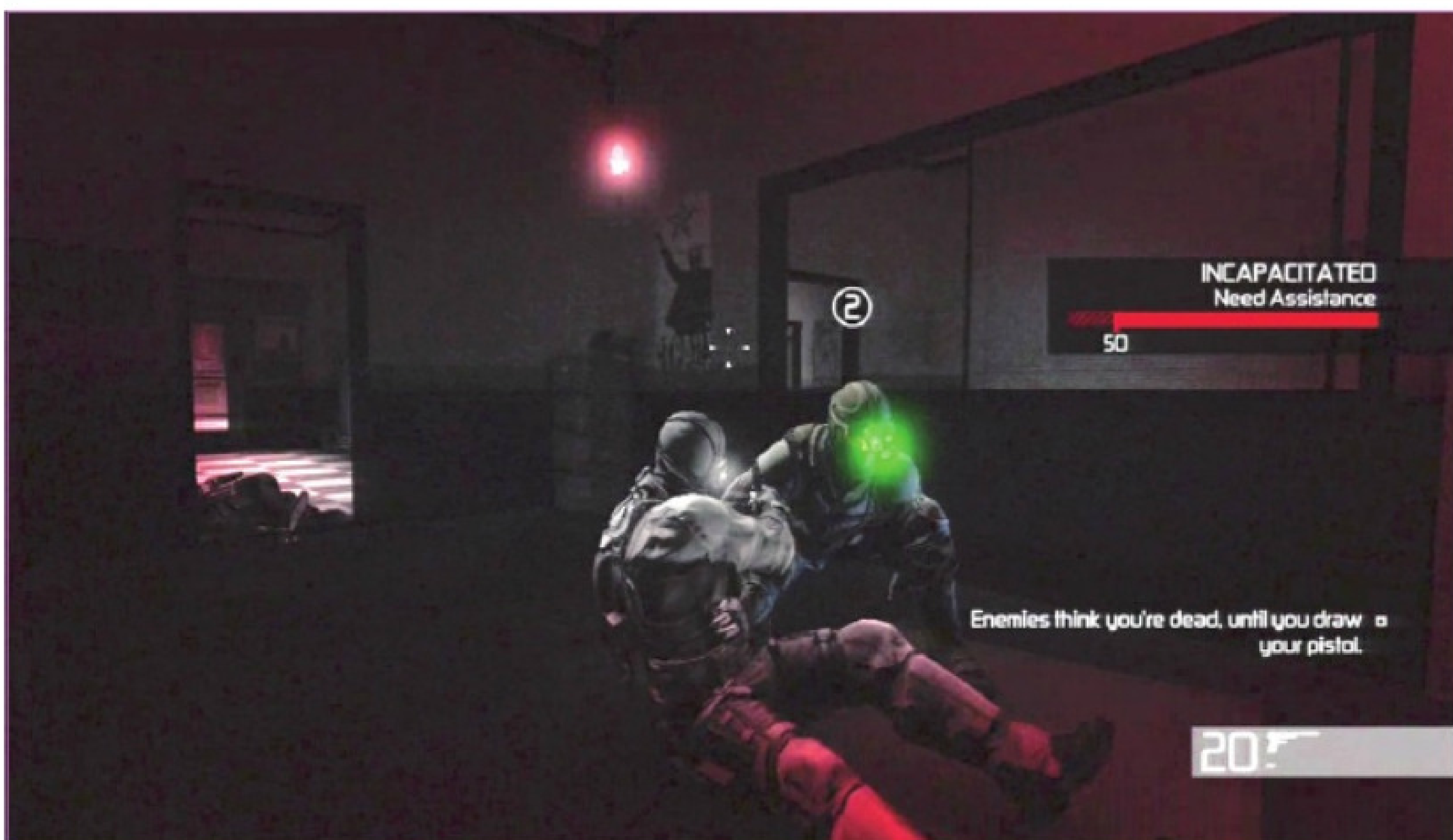
就演示情况来看，《定罪》的操作与前作相比将有较大的不同，以Xbox 360手柄为例：LT键用于发动贴墙动作，与《双重间谍》类似的是，新作将淡化利用光影进行潜入的机制，并且对夜视镜的使用也给出了一些限制，因此玩家需要更多地通过墙壁和环境物品来掩护自己。由于“标注/执行”系统的加入，枪械的使用频率也将变大，因此游戏加入更多的掩体势在必行。贴墙除了可以作为发动“瞬杀”的起始动作以外，还与本作的另一个子系统——“最后位置”联系在一起。玩家可以故意在敌人面前暴露自己，然后迅速找到旁边的掩



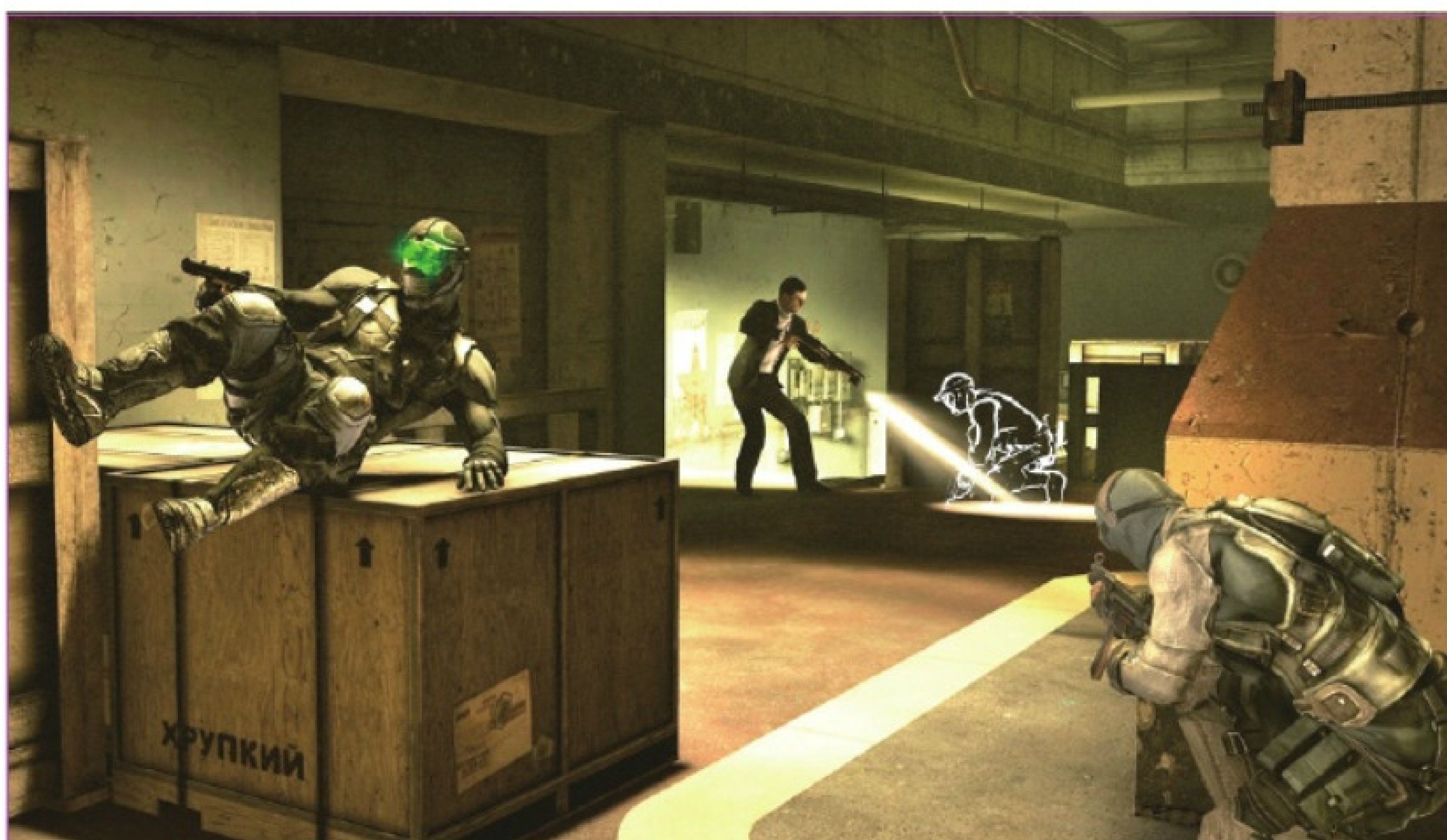
多人任务的目标也是以投影方式呈现，这与单人任务完全一致


启动声纳，特工可以透视整个场景中的敌人


被墙壁挡住的队友，会以虚像方式呈现出来



在队友对自己实施救助的时候，伤者可以使用手枪提供掩护



这种迷惑敌人的策略看起来……很不错

体，用空气中留下的一个“鬼影”来误导敌人的行动，从而为接下来的猎杀制造先机。

从身后接近敌人后，按B键发动的挟持动作依然存在，对应本作的“伯恩流”风格，接下来的必杀动作也将“丰富多彩”，比如旁边有一堵墙，那么主角就会抓住敌兵的脑袋，朝着厚厚的墙壁砸去。值得一提的是，发动挟持动作并非每一次都会成功，如果按键时机不对，那么很有可能被敌人反挟持，看来和Fisher大叔相比，新生代还是显得稚嫩了点。

谍兵对战模式

蒙特利尔工作室制作了6个独立的多人对战地图，《混沌理论》中的谍兵对战模式将会在这些战场中复活。制作组也表示待游戏发售之后，将会以DLC数据更新的方式，强化本作的重复游戏性。

猎手模式（Hunter）：两名玩家并肩作战，消灭地图上全部的士兵。敌兵分布密度和火力将要大大超过单人模式，虽然玩家们可以使用“标志/执行”系统“集中扑杀”敌人，但一旦失手，愤怒的士兵将把两名间谍团团包围。

坚守模式（Last Stand）：两名玩家守护一枚EMP炸弹，抵挡成群敌人的攻势。与传统的“埋包”模式不同的是，当EMP炸弹被破坏后，玩家可以对其实施维修。

渗透模式（Infiltration）：旨在消灭地图上全部敌兵的模式，与“猎手”不同的是，渗透模式下两名玩家必须使用无声潜入手段完成这一目标，一旦被发现，游戏即告失败。

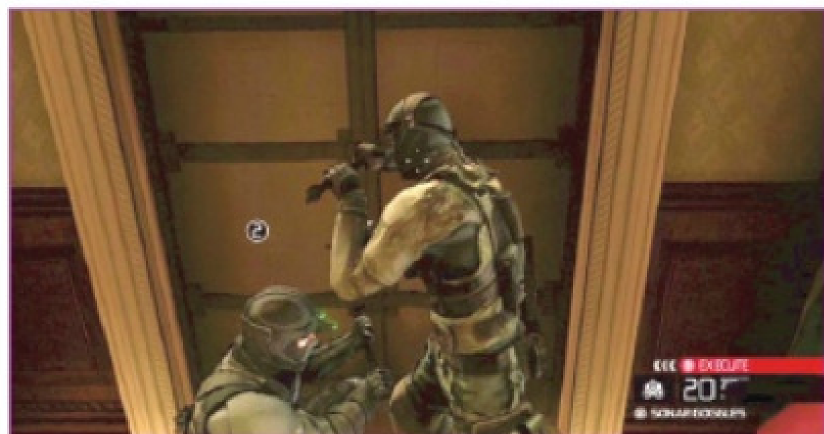
决斗模式（Face-Off）：两名间谍不再是合作关系，而是拔枪相向，试图置对方于死地。在偌大的地图上，想找到对手非常困难，更何况双方玩家都有让自己消失得无影无踪的手段。为了不让对决过程中出现冷场，一些由AI控制的士兵也会试图将两名间谍从黑暗中揪出来，因此你可以根据敌兵的行动以及枪声，来判断对方的位置。干掉这些士兵，会让间谍获得一定的分数。如果在规定时间内依然没有杀死另一个间谍对手，那么就会根据玩家所获得的分数高低，来判定最终的胜利者。

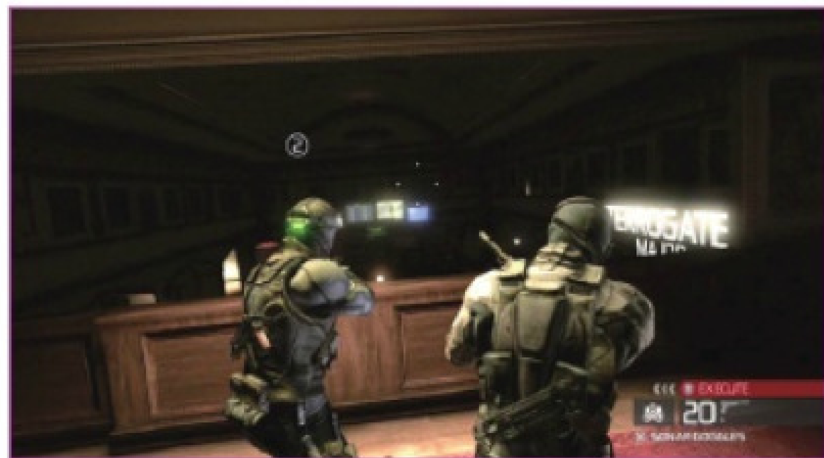
在多人游戏过程中，玩家的能力，可以通过“精英创造系统”（Persistent Elite Creation System）获得提升，这一系统直接照搬了《彩虹六号——维加斯》的设计。通过一些任务挑战，间谍可以获得经验值，从而解锁更高等级的枪械、装备，增加弹夹容量和人体装甲的防护能力。

合作视频演示

在一个名为Bank的地下堡垒潜入关的开头，两名间谍通过下水道找到了尘封已久的大门。与单人游戏的简报方式类似，任务目标会以投影方式，直接呈现在目标物的上方，在铁门上，可以看到Breach Wall的文字提示。通过投影，我们知道了二人组的任务目标，是擒获GRU（俄罗斯参谋部）叛变官员Rebko，以获得失窃核弹的下落。

同时我们也可以看到游戏的界面与前几作有较大不同：右下方的装备栏最上方的折线图案，用于发动游戏的“标注/执行”系统，在初始状态下，玩家可以发动三次瞬杀，每消费一次，玩家都可以通过发动一


这种门需要两名队友通力合作才能打开


破门而入



逼近目标，仍旧保持队形

次贴身必杀来获得补充。本作并没有光线指示槽，也没有“三眼幻魔镜”，“射手”脑袋上面佩戴的，是本作提供的新装备——声纳镜（Sonar Googles）。游戏的武器装备也显得非常简洁实用，除了默认的无声手枪以外，每个特工还携带有一支蝎式冲锋枪。

通关演示

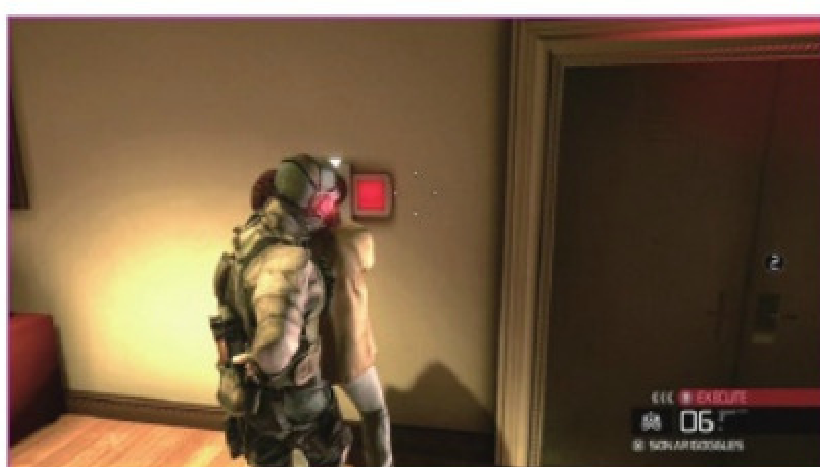
接下来是不同场景的通关演示：

在场景中安装好C4炸药后，两名特工利用环境中的物品掩护好自己，实施爆破。一声巨响后两名玩家潜入堡垒，敌人也注意到了入侵者的到来。“射手”启动了声纳，此时的环境障碍物变成了虚像，场景中的所有敌人都以高亮方式呈现出来，通过这种“透视”技能，敌人的走位在短暂的5秒时间内尽收眼底。

接下来进入一个大厅，制作组为我们演示了“标注/执行”系统的运作方式：锁定敌人非常容易，通过目视和声纳、光纤窥镜传输的图像都可以标注敌人，敌人头上出现白色标记，就表示他已经被锁定了，但是只有该标记为红色时（指敌人在间谍“一击死”的“发功范围”以内），此时按下Y键才能发动瞬杀。“标注/执行”被启动后，屏幕右侧还会出现最大锁定数与当前锁定数——特工装备的无声手枪最多可以同时锁定6名敌人。当然，占据场景中的有利位置，可以让玩家一次性射杀更多的敌人。在潜入大厅时，我们看到“茶隼”在走廊上实施掩护，“射手”则从下方悄然接近大厅中的敌人，两名特工的行动配合非常默契。

随后二人组潜入办公区，这里需要同时干掉两个敌人，以阻止警报。在两名敌人视线相互重叠的区域，从


暴打Rebko，可以靠近物体弄点演出效果


通过视网膜扫描


敌人已被惊动，另一名特工做好了开火准备


Rebko不愧为GRU少校，他成功反制了特工

背后“摸”掉其中一个，必然会导致被另一名敌人发现，因此需要在A玩家锁定其中一名敌人后，B玩家以“高空作业”方式，接近另一名敌人，然后同时击杀敌人。多人模式中，玩家可以按下手柄上的Back键，然后通过麦克风来协调行动。而当你的队友离开视线后，可以通过其白色的轮廓线，来“透视”战友的行动（很像《求生之路》）。此外你还能激活投影，观察战友的行动实时视频。

之后两人进入更深入的禁区。“茶隼”被一名守卫击中，受伤的玩家可以使用A键坐起来，同样与《使命召唤4》或《求生之路》的多人模式类似，此时你可以控制手枪来继续战斗，另一名玩家则需要快速接近，上前对伤者进行救护，帮助其实现“原地满状态复活”。

进入目标人物办公室前，“射手”使用B键启动光纤窥镜，看到Rebko正在办公室中毁坏文件。两名玩家破门而入，“茶隼”负责拷打Rebko，获得情报，并且将其挟持，准备强行打开核弹仓库的生物锁（通过视网膜扫描）；“射手”则冲出办公室，倒挂在二楼走廊护栏外侧，掩护“茶隼”的行动。此时警铃大作，保安人员从四面八方蜂拥而至，但是保安惧怕误伤Rebko，此时挟持Rebko的“茶隼”实际上处于无敌状态。

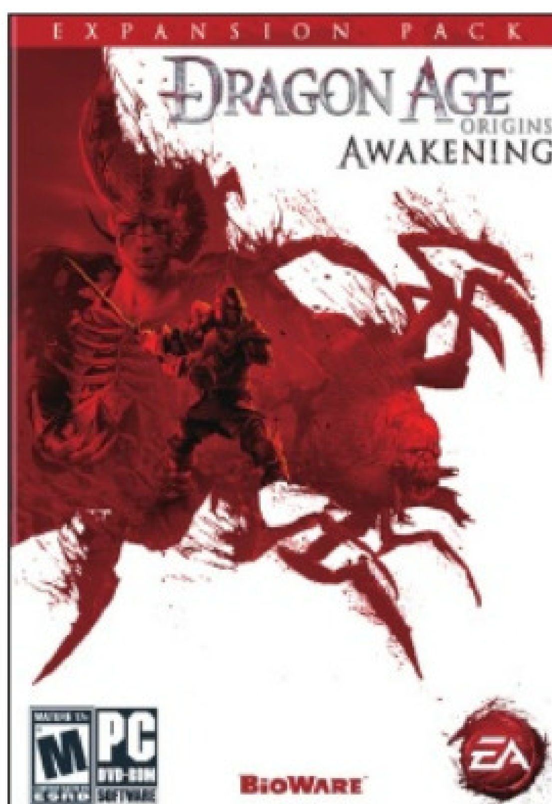
乒乒乓乓打发掉全部敌人后，“茶隼”终于摁住Rebko的脑袋，通过了视网膜扫描。让“茶隼”和玩家们意想不到的是，Rebko居然乘机将“茶隼”反挟持，并且威胁要扭断他的脖子，此时屏幕一黑，结束了这段惊心动魄的演示。

通过这段长度为12分钟的展示，我们至少可以明确，《细胞分裂》已经从一个纯粹意义上的潜入游戏，变成了一个以潜入为表，行动作之实的“伯恩流”动作游戏，这种风格转型从旁观者的角度来说，至少是“看上去很酷”，至于“玩上去怎样”则要等待游戏发售后再看了。P

头条新闻

■《龙世纪》公布第一部资料片，3月份上市

在没玩没了的付费DLC陆续推出后，EA正式公布《龙世纪——起源》的第一部资料片《觉醒》（Dragon Age: Origins – Awakening），定于3月16日在主机和PC全平台发售，售价39.99美元。《觉醒》将和之前那些补充少许任务和装备的收费DLC完全不同，因为它的剧情主线长达5小时，讲述了在原作时间线之后的故事，游戏将开放Ferelden王国北方的Amaranthine地区，在系统方面，除了新增魔法、技能、专精和大量物品外，人物等级上限也会获得提升。



《觉醒》零售版包装图案

EA表示，这部资料片会承接《龙世纪》游戏的第二部正式续作，而不是一个支线或外传性质的故事，起到承上启下的作用，但玩家普遍认为，《觉醒》的内容是从《龙世纪——起源》原作中硬生生切割下来放进资料片中的，相比之下39.99美元的售价也比市面上的其他游戏资料片更加昂贵（PC版的《龙世纪——起源》原作售价仅49.99美元）。许多玩家表示，虽然他们乐见RPG游戏在BioWare和EA手中“发扬光大”，但这么多付费DLC和资料片原本可以和正作一起发行，EA对此则没有做出回应。

■ EA确认Criterion Games将开发NFS新作



《火爆狂飙》近年来争取到大量粉丝

EA COO John Pleasants正式确认一个流传很久的消息，那就是“火爆狂飙”（Burnout）系列的开发商Criterion Games将为EA开发一款“极品飞车”（Need for Speed）系列的新作，目前尚未公开细节，游戏的名称、内容均未公开，只有上市日期定在2010年。从2008年《极品飞车——无间风云》（Need for Speed: Undercover）创下系列新低开始，Criterion Games的名字就和EA联系了起来，直到最近，Criterion Games才在Twitter上暗示，他们的确接下了这个任务。Slightly Mad Studios开发的《极品飞车——变速》（Need for Speed: Shift）成功挽救了这个系列品牌，不知道Criterion Games将带来什么样的风格改变。

■ EA停止一批游戏的在线服务

新年伊始，EA停止了一批游戏的在线服务支持，其中不乏近两年刚推出的游戏作品。不过这一行为是符合游戏在线服务条款的，而且涉及的基本都是体育类游戏，在新作推出之后，再去玩一款旧版也没什么意思。从1月2日起，如果你还钟情这些旧代游戏，就只能本地单机自娱自乐或局域网对战了。只有《云斯顿赛车09》（NASCAR 09）的服务终止令人迷惑不解，因为EA还没有推出新作。目前传出的消息是，EA还没有就这款游戏的授权签订新协议，而《云斯顿赛车09》马马虎虎的媒体评价也许真的让EA Sports意兴阑珊。

月评

■ 盗版干瞪眼?

那些体验过《命令与征服4——泰伯利亚暮光》Beta版的玩家或许都听说了，这款游戏的正式版可能要求全程在线验证才能进行游戏。也就是说，很可能玩家需要永远和远程服务器联网才能继续游戏，哪么怕你打的是单机战役，也是如此。

EA自从《孢子》的反盗版措施引起玩家抱怨后，对新出游戏的反盗版一直表现得犹豫不决，但这肯定不是EA永远的态度。之前我们很早就听说，暴雪的《星际争霸Ⅱ》取消了局域网模式，即使同一办公室的同事对战，也要连入远隔万里可能速度并不理想的服务器。这显然是个反盗版的无奈之举。无独有偶，我们听说《轩辕剑外传——云之遥》的游戏机制也和C&C4差不多，全程连线似乎成了如今反盗版的潮流。

可以想见，技术上这种措施有轻易被突破的可能。比如KONAMI的PES系列，就有玩家做出了直联补丁，允许你不连接官方战网（需要正版验证）也能通过IP直接联网对战；《求生之路》也是一样，在本地模拟Steam对战平台并不是什么难事。只要单机游戏厂商不采用极端措施，比如把所有游戏数据放在服务器端，那么那些破解组织肯定就不是吃素的。既然这种反盗版措施可能无足轻重，为什么大多数厂商越来越青睐它呢？一个重要的原因是，如今单机游戏的联网模式越来越普遍，联网验证不仅为了防止盗版，也能把大量玩家聚敛在一起，形成类似暴雪战网的一个个玩家社区，然后向他们推销更多的游戏内容。当然，还有一个人性化感受是，这种反盗版措施比起不太靠谱的光盘加密，简单易行又不会被玩家讨厌。

也许全程在线认证真的很快会成为一个潮流，记得在你下BT或电驴的时候留点儿带宽吧，否则打到兴起时掉了线可不要骂娘。什么？你用的是迅雷？那么，当我什么也没说……P


国内玩到Beta测试的玩家也不在少数，连测试版的民间汉化都出现了



战地1943

预计发售日：2010年第一季度

■北京 红黑军团

■欢迎前往《战地1943》的互动太平洋战场！

实际上，EA已经在Xbox 360和PS3上开放《战地1943》这个互动太平洋战场几个月了，PC版一直在延迟再延迟。也许他们真的想等到夏天？因为2010年第二季度有HBO合的《兄弟连》姐妹剧——《血战太平洋》。

更为自由的组队机制

这款游戏离开欧洲，前往太平洋战场，体验美日军队围绕岛礁进行的殊死拼杀。目前PC版没有透露同时在线人数，主机版则支持24名玩家捉对厮杀，目前知道除了新增地图以外，还将包括"战地"的3张经典地图：复活岛、瓜岛和硫磺岛。

玩家可以创建游戏房间，或加入一个4人小队。组队后系统还提供战术布置等功能，让玩家在战场上的交流更加便捷。玩家可以在大地图上设置进攻路点、防御图标和火力覆盖标示，将自己的作战思路明确告知其他小组，这在"夺旗"的过程中非常有用。

职业精简，功能整合

"战地"系列一直都在试图简化复杂的职业系统，让士兵们能够做到"一专多能"。本作中的职业只有3种：侦察兵、步兵和步枪兵——后两个听上去有点拗口，其实是这样的：步枪兵装备有步枪（含卡宾枪）、枪榴弹和刺刀。步兵兼职反坦克手，装备有冲锋枪、"巴祖卡"火箭筒。侦察兵拥有狙击枪、无声手枪和大砍刀。地图上也会为扮演着3个兵种的玩家，留下许多可以最大化发挥其功能的设施，如狙击点、50口径机枪碉堡和防空机枪火力点。


DICE宣称会改善飞机的控制，看来空中刺刀战也可以玩得很爽了


地图上会有许多视野开阔且地形隐蔽的狙击点


小队控制和图标提示，可以让同一阵营中的玩家在作战中保持高度一致

3种职业所携带的辅助工具是不一样，如侦察兵装备有遥控引爆器，这是"破墙"和在狭窄环境下对抗重装甲单位的利器。步枪兵随身携带扳手，他们也抢了工程兵的饭碗，在闲暇之余干起了"修车"的活计。

《战地1943》虽然利用了旧有游戏引擎和场景的余热，但却是首批支持DX11的游戏之一，其定价仅仅只有15美元。当然，如果你想玩遍所有地图，实际花费肯定要大大超过这一数字。



英文名：Battlefield 1943　本刊译名：战地1943　游戏类型：射击
制作：DICE Stockholm　发行：Electronic Arts　期待度：★★★☆

死亡空间2

预计发售日：
未定

■北京 红黑军团

■可怜的"星际矿工"Isaac Clarke命运究竟如何？石村号飞船的故事将如何延续？

《死亡空间》充满悬念的结尾，让我们为Isaac的生死担忧。当然，那时我们已经知道，肯定会更加战栗和疯狂的《死亡空间2》等待你去探索。现在，刚刚公布的《死亡空间2》告诉我们，Isaac成功逃出了石村号飞船，并且在一个名为"蔓延"（听上去很不吉利）的大型空间站上生活了3年时间。肉体的创伤得到治疗后，Issac逐渐发现自己的心智已经受到了"信标"的影响，他越来越分不清现实与幻想间的区别。与此同时，统一教和地球联合政府之间的矛盾已经公开化，在空间站中，无神论者和统一教信徒之间爆发了激烈的冲突。《死亡空间》的故事将从空间站的一家医院中展开，接下来的故事，其实每一个玩家都能够预料到：异形在"蔓延"号中再度"蔓延"……

Issac的新版行头

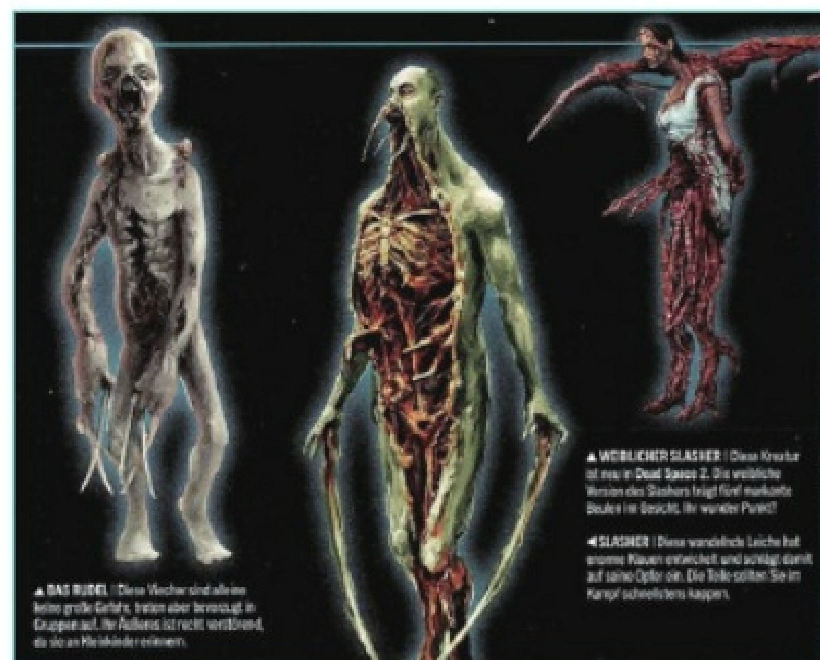
Issac的工程盔甲不愧是《死亡空间》的标志，于是，电焊头要延续了——在《死亡空间2》中，他将获得一套更具未来感，同时更适合同异形战斗的新型盔甲，它由6个组成部分构成（组成部分详图见下页插图）。

人类异形

在初代中，我们面对的敌人，主要是被异形感染后身体各部分出现突变的人类——当然称之为行尸走肉更加确切一些。在《死亡空间2》的企划过程中，制作组请来了解剖学方面的专家，让他们以人类的骨骼和组织为


捕蝇者是一种与环境共生的怪物，它也是本作异形设计思路的代表


Issac本作中将会面对更为强悍的敌人


怪物图鉴，淋血者（Slasher）就颇符合人类躯体再造的理念

原型，创造出更加可怕的怪物。进化后的异形不但可以控制一具人类的躯体，而且还能将其分解为数个怪物，比如脊椎和肩胛骨组合成一个豪猪一样的怪物，而没有骨架支撑的躯干，则变成了蝙蝠一样的软体动物。

毫无疑问，《死亡空间2》中Issac将面临更恶狠狠的怪物，不但要求在视觉效果上要突破"审恐疲劳"，而且在攻击方式上也要超越前作的定式。

Necromorph的进化

《死亡空间2》的艺术指导Ian Milham在制作访谈中，还向我们介绍了本作Necromorph异形的设计思想。

Ian说，《死亡空间》初代已经为

英文名：Dead Space 2　本刊译名：死亡空间2　游戏类型：动作
制作：Visceral Games　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆

1.头盔（Helmet）

这套新型战斗盔甲的头盔，并不是往头上一扣就了事的。在需要装备时，盔甲会从颈部伸出数片记忆金属，将Issac的头部完全包围——听上去很"硬科幻"。与士官长不同的是，Issac在初代中还是露过一次脸的（游戏开头的穿梭机座舱内），而在《死亡空间2》的过场动画中，Issac将以"面对面"的方式同幸存的NPC以及队友们交谈。我们也可以多次欣赏这个神奇的头盔究竟是如何完成超酷"变形"的，不知道Issac的"大众脸"形象是否会得到修改，因为大叔长得实在是有些对不起观众……

2.全息界面（Holographic Interface）

与DS类似的是，Issac的任务目标、地图和物品栏，依然会以全息投影方式呈现。

3.反重力靴（Boots）

"Dead Space"的含义，是指太空中真空失重的"死亡空间"，也是前作中让玩家们吃尽苦头的场景。反重力靴可以让Issac在此类场景中轻松实现超级跳跃，也可让自己在失重环境下自由行走。

4.稳定翼（Control Wings）

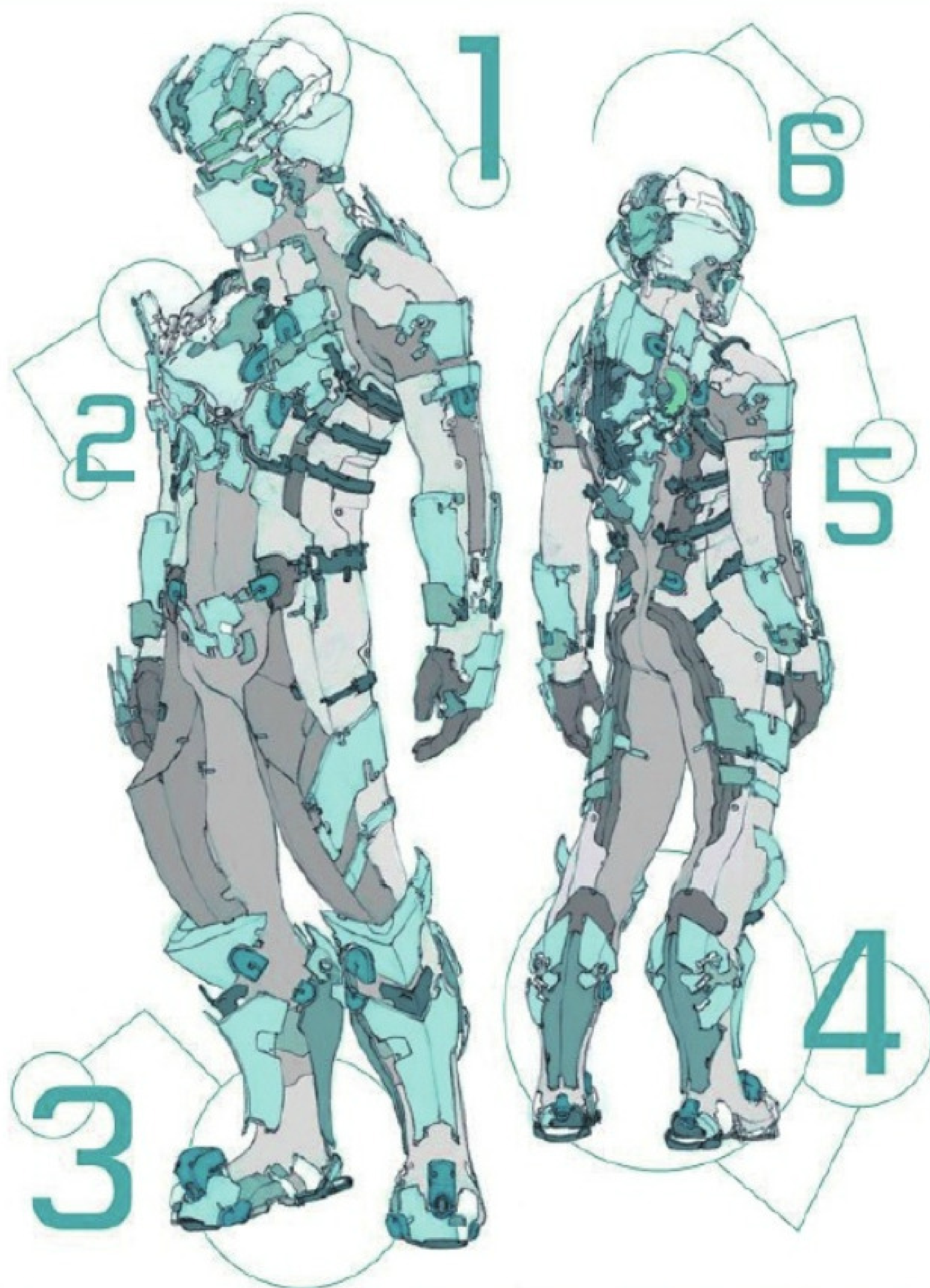
失重环境在本作中出现的几率大增，Issac经常需要在场景中"飞行"，他需要使用稳定翼来控制自己在空中的行动和平衡。

5.状态指示器（RIG Projector）

前作中Issac的HP，是通过脊柱位置的指示灯呈现的。本作中的HP和特技槽会以全息投影方式，出现在Issac的背部盔甲上，还不知道这种设计会给游戏方式带来何种影响。

6.复合装甲层（Armored Plating）

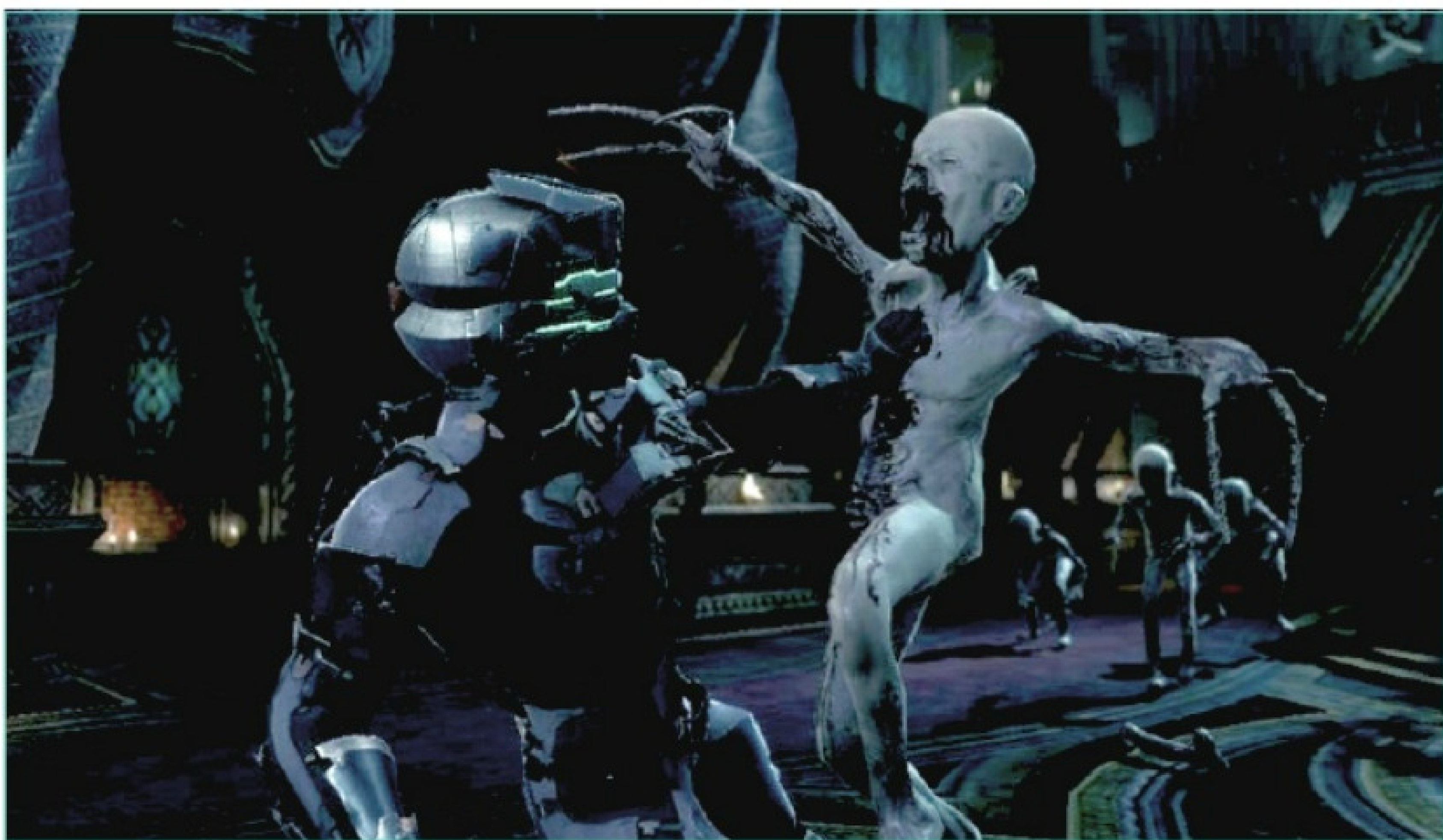
由于军方已经对异形进行了深入研究，Issac现在使用的战斗盔甲，是专门应对异形攻击的。在防护能力上已经大大超越前作中的工程盔甲，这是否说明本作的游戏难度会进行一定的调整呢?



玩家们带来了许许多多令人印象深刻的异形生物，这使得《死亡空间2》的怪物设计面临很大的挑战。他的设想是摆脱恐怖游戏的战斗思路——进入一个房间后，大门被强行关闭，各种怪物开始向主角发动进攻，战翻它们后，大门打开进入下一个房间，然后重复这一过程。理想中希望达到的效果，是让环境也成为随时可能夺走主角生命的强大敌人，这样玩家在整个游戏流程中，不会对敌人何时登场，以及接下来战斗的走向产生任何的心


成群的Das Rudel冲来


少不了面对这样的巨型拆迁能手


Issac本作中将会面对更为强悍的敌人

捕蝇者（Flytrap）就是这样一种有机（怪物的血肉）和无机（环境中的建筑材料）共生的新型怪物，它们会附着在天花板上移动。在静止状态下，其伪装色使得玩家很难在黑暗环境下发现这些头顶的死神。捕蝇器的攻击方式是张开大口，伸出一条粗壮的触手来捆绑主角，然后将其血液吸干。

对付这种怪物的办法就是躲过其攻击，然后攻击触手，使其本体掉落地面。此时失去附着物的捕蝇器就像一条离开水的鱼一样，在地面上跳跃翻滚，但此时的它们依然拥有致命的攻击力。

当然以上的异形设计和其他设想还停留在草稿阶段，目前《死亡空间2》仅仅公布了一些战斗截图和设定资料，距离发售日前的大爆料还有很远。

作为一款具有开创性和前瞻性的太空题材互动恐怖冒险游戏，《死亡空间》已经超越了传统范畴，在ACG圈子里俘获了大批拥趸，中旬刊的EA专区也会继续对这款游戏进行重点关注。

头条新闻

■ T2发布第四季财报，NHL 2K系列告别?


NHL 2K只是暂停，还是成为绝唱?

Take-Two日前发布了截至2008/2009财年第四季度的财务报告，和几乎所有游戏发行商一样，财报的内容并不令人振奋。尽管《边境之地》（Borderlands）首发赶上了第四财季的尾巴，并且在世界范围内卖出200万套；NBA 2K10也是Xbox 360和PS3平台上的畅销游戏，但在这个没有GTA大作诞生的财务年度里，公司利润还是下降了37%。当然财报中还有更多内容被透露出来。和每年年终的财报一样，Take-Two展示了新一年的游戏发售表，以便投资者继续保持信心，而今年的游戏列表中恰恰透露了不寻常的信息：在公布了新作MLB 2K10（《美国职业棒球大联盟 2K10》）和NBA 2K11的同时，却对2K Sports自2000年以来一直没有间断过的NHL 2K（美国国家冰球联盟）系列绝口不提。分析指出，这个悠久的系列没有被列入2010年发行计划与前作NHL 2K10口碑一般和销量不佳有关。2K Sports表示，公司正在“重新评估我们的体育游戏系列”，因此不能在本次财报中公布更多的消息。财报中的另一个谜团来自NBA 2K11，只有这款游戏没有明确标出发行平台，而是写着“TBA”（To be Announced，待宣布），也许这款游戏的PC版和主机版相比成绩并不太好。

■《荒野大镖客——赎罪》确定发售日


西部游戏总是沾着西部片的光，想不火也很难

在Take-Two财报公布的2010年游戏中，只有《荒野大镖客——赎罪》（Red Dead Redemption）没有PC版（Xbox 360、PS3），这款游戏在延迟发售后已经确定于4月27日面市。《荒野大镖客——赎罪》是2004年的前作Red Dead Revolver的续集。游戏以20世纪北美殖民拓荒以及工业革命为背景，讲述了主人公John Marston在没有法律和秩序的西部荒野上的冒险故事。游戏采用了大规模开放式的场景，玩家可以在其中看到拓荒者城镇、广阔的草原以及山地。除了刺激的枪战和打斗外，玩家在游戏中还能结识许多个性迥异的角色，并与他们一起体验美国西部这个最后荒野上的斗争和变迁。游戏被看作是西部版的GTA，随着更多演示画面的公开，被认为是Take-Two本年度的绝对大作之一。

■ Rockstar可能即将宣布GTA5

Rockstar Games凭借GTA4大赚一笔，但GTA4发售已经两年时间，后续作品的开发一直没有动静，除了被微软“买断”独占的两个DLC之外，GTA系列在大型主机上并没有更多的新东西奉献给玩家。目前有传闻称，Rockstar Games可能在2010年6月的E3展上得到GTA后续作品的消息，而且由于微软的独占协议只涉及GTA4，也给GTA5的开发和平台争夺带来更大戏剧性。Rockstar Games对此消息并无回应。在GTA4的资料片Episodes from Liberty City发售时，GTA4的PC版也进行了补丁更新，增加了新的成就，因此有人猜测这部资料片会发行PC版，而Rockstar Games的一贯做法仍旧是——不回应。

月评

■ 浓缩产品线的启示

在金融危机阴影下，所有的游戏开发和发行商日子都不太好过。连印象中EA这样的巨无霸厂商都开始出现压缩产品线的迹象，其他发行商就更是如此了。Take-Two财报中暂停NHL 2K系列的开发、不确定NBA 2K11是否发行PC版都是从现实的经济角度考虑的，反之，在Steam上风生水起的《边境之地》大概每月出一个DLC都不为过。

如此保守的发行策略并不一定是坏事。在日子宽松的时候，大型发行商往往会扩展产品线，批准更多项目投入开发，除了有利于就业，这些开发工作室中往往能诞生黑马，带来创意、品质俱佳的作品。EA的《死亡空间》、2K Games的《边境之地》都是一夜之间红遍大地，取得百万销量的游戏。当然这样也无法避免泥沙俱下的现实，从利润上来看，摊子大未必是好事。

Take-Two的财报锁定了2010年的重点游戏，这当中每一个都是重量级的作品。《荒野大镖客——赎罪》虽然PC玩家无福消受，但它的诸多设定已经露出了热卖的迹象；《黑手党Ⅱ》屡次延期才锁定了今年春夏之间的发行档期，没有人怀疑这次2K Czech会把游戏搞砸了。至于2K Sports，也许他们遭遇了一些挫折——毕竟在NHL 2K系列暂停后他们的体育游戏阵容缩水了，但是两个拳头产品和EA竞争起来也不落下风。最令人担心的或许是《马克斯·佩恩3》（Max Payne 3），在Sam Lake等核心成员出走后，“毁容”一样的Max Payne大叔真是让人捏了一把汗，好在他们还有更多的时间去弥补这个“雷”人形象。

在精简产品线的同时，大多数发行商也不再设立开发工作的死限，以免影响品质，费力不讨好。Take-Two名单上的这些游戏除了体育游戏外，大多已经开发两年时间，慢工细活似乎重新成为大多数厂商可以接受的准则。同时产品线精简后，大型发行商已经很少代理那些所谓的独立游戏，于是小型开发商都围绕到了微软周围，形成了XBLA平台的繁荣。

金融危机下的游戏业调整，是否会深远地影响到整个产业的结构呢？

3年前，被视为“系统震荡”（System Shock）系列精神继承者的《生化震撼》一鸣惊人，不仅博得了众多玩家的一致好评，还获得多家媒体颁发的最佳游戏、最佳剧本、最佳音效等10个奖项，真可谓风头出尽。续作《生化震撼2》卷土重来可以说是理所当然，但有趣的是，2K透露，续作是由2K Marin、2K Australia、2K China、Digital Extremes这4家工作室联合开发的，如此“待遇”的《生化震撼2》最终版会是什么模样呢？

生化震撼2

预计发售日：
2010年2月9日

■广东 神之影

■左质粒、右电钻，你手中的“大老爹”将威风八面！

我们都知道，《生化震撼》拥有“收割”“拯救”两个结局，你肯定关心的是续作会延续哪个结局，虽然制作组并未给出明确回答，但他们保证两个结局都能跟续作衔接上，因为他们不希望就此否定大家在前作中做出的决定。正因如此，《生化震撼2》的故事发生在前作结束后的一段时间，这样就不必延续前作主角杰克（Jack）的故事，而是通过全新背景探索10年后的“水下乌托邦”极乐城（Rapture）。

极乐城今昔

在这10年期间，科学家泰拉贝尔博士（Tenenbaum）一直呆在地面照顾杰克拯救回来的“小妹妹”（Little Sister），让她们彻底远离海底的恐怖过去。随着极乐城又出现“小妹妹”的消息传出，泰拉贝尔博士返回海底调查此事，她发现此时的极乐城已有新势力崛起，这股新势力通过收编幸存者而不断壮大着，尽管杰克在前作中切断了亚当（Adam）的来源，但幸存者对亚当的渴望就如毒瘾一般从未停止过，新势力也借此机会利用亚当大发横财。迫于新势力的压力，泰拉贝尔博士不得不唤醒原型“大老爹”（Big Daddy），要求它拯救仍迷失在极乐城的“小妹妹”，这部原型“大老爹”的确是第一部成功运作的“大老爹”，但不同于前作中常见的量产“大老爹”。这个身着潜水装、手持电钻的原型“大老爹”主角，它象征着极乐城的起点，同时也是极乐城毁灭的先兆……



《生化震撼2》的敌人比以前更加有侵略性



身穿潜水服的“大老爹”可以在海底探险



“小妹妹”不需要再对付“大老爹”

单从故事方面来看，《生化震撼2》跟前作完全对立，前作主角杰克来自外界，他对极乐城是源自外部的探索；续作主角变成原型“大老爹”，他的极乐城冒险源自内部。两者的探索方式看似一样，但探索目的却截然不同。除此之外，《生化震撼2》还将揭露原型“大老爹”的身世之谜，让极乐城的更多过去得以曝光。

信仰冲突

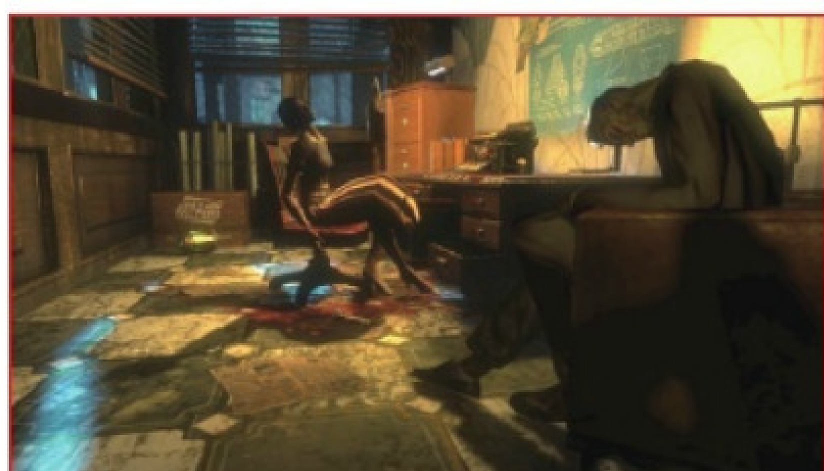
《生化震撼》的成功，很大程度上归功于富有哲学内涵的道德世界观，它讲述了以方丹（Fontaine）为代表的资本主义跟以安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）为代表的客观主义的对立，这种阶级斗争也导致整个乌托邦毁于一旦。《生化震撼2》的主题则是客观主义跟集体主义的冲突。

尽管杰克最后还是离开了极乐城，但不意味着这座城市会一直“沉

英文名：Bioshock 2　本刊译名：生化震撼2　游戏类型：射击
制作：2K Marin　发行：2K Games　期待值：★★★★☆


极乐城在索菲亚的统治下


这些涂鸦就是索菲亚新势力的表现


10年后的极乐城更有恐怖气息恐怖



顶部的指针标志着新的入侵界面——原有的黑客模式（Hacking）已被推翻重做，现在入侵某件物体时，画面会出现一个指针窗口，必须等指针移动到绿色区域或蓝色区域时按下指定按键才算成功，且需要连续成功才能顺利入侵。入侵物体时，游戏不再处于暂停状态，周围敌人都可随时发动攻击，而你也可设法躲避。同时，黑客模式还有远距离入侵的新设定，可利用特殊弹药入侵远处的门锁或炮台


左质粒、右电钻，这感觉真好，特别是油料充足的时候

睡”下去，政权交替、更新换代只是时间问题，即使在现实世界，只要统治阶层出现空缺，那一定会有人来自动填补。《生化震撼2》就延续了这个思路，填补这个空缺的人叫做索菲亚·兰姆（Sofia Lamb），一位掌握着强大权力的女子。索菲亚是一名利他主义者，她的信念在于集体利益至上，而不强调个人成就的力量。她坚决反对安德鲁·莱恩的客观主义教条，甚至认为客观主义就是极乐城殒落的根源。因此，索菲亚在客观主义的废墟上重新组建起一股势力，并竭尽所能为这座城市建立一个全新的集体主义乌托邦。在游戏里，你能明显地感觉到索菲亚的存在，随处可见的旗帜、涂鸦便是这股新势力的象征，莱恩的时代已经是昨日黄花……

左质粒、右电钻

在《生化震撼2》中，最直观的变化是“大老爹”的双手武器，左手能施放质粒（Plasmid），右手能持枪持电钻，甚至能够同时攻击，双手武器的设定让战斗变得更刺激、有趣。

电钻是“大老爹”的招牌武器，威力非比寻常，用它钻击一般幸存者往往是一击必杀，喷血效果也会让你大呼过瘾。不过，电钻的威力只能在近距离肉搏战中才会体现，还有油量的使用限制，这也意味着电钻很可能成为战斗的救命武器。在电钻之外，你的右手上可以持有各种武器，例如铆钉枪、矛枪、冲锋枪、散弹枪等等，其中矛枪是《生化震撼2》新增武器中的一件，它的使用就如狙击枪一般——高倍镜头瞄准，威力巨大的长矛能将目标瞬间钉在墙上，然后拔出长矛回收使用；除了一般长矛，矛枪还能发射特殊火箭矛，这是火箭炮与狙击枪的结合体，拥有喷射动力的火箭矛插中目标后，不仅会带着目标四处乱飞，还会在一阵哀号声中爆炸，群杀敌人。

至于质粒能力，《生化震撼2》对它的利用则更加灵活，不仅会增加一些新质粒，还为所有质粒提供了一个组合系统，如在某个地方设置一个质粒陷阱，然后将闪电质粒或其他质粒投入陷阱中，就能组合成一个全新的闪电陷阱。一旦敌人接触这个陷阱，它不仅会像以前那样把敌人卷上天，同时还会让敌人遭受额外的电击伤害。如果将燃烧质粒和旋风质粒进行组合，那就放出一条火龙，一路把敌人都烧成灰烬。不仅如此，质粒效果跟谜题、场景的互动依然存在，可用燃烧质粒融化闸门上的冰块，或用闪电质粒使漏水区域大规模漏电……

“小妹妹”保卫战

不知你是否还记得前作的结尾部分，杰克曾穿上“大老爹”的潜水服跟“小妹妹”一起前往方丹老巢，中途需要保护“小妹妹”收集亚当，这种反串方式给制作组提供了一丝灵感，再加上众多玩家的强烈支持，扮演“大老爹”的方式才得以在《生化震撼2》中延续下去。

尽管10年后的极乐城处于集体主义的统治下，“大老爹”也从原来的反派变成现在的主角，但“大老爹”跟“小妹妹”的关系依然不变，依然是保护者与收集者。不过细微的变化是，你所扮演的原型“大老爹”


“小妹妹”保卫战中敌人和陷阱非常多


收集亚当时被打断就要重来



遇到“大姐姐”，一场艰难大战在所难免



质粒跟武器同时攻击，效果更出众

在极乐城仅有一个任务，那就是拯救仍迷失在此的“小妹妹”——你需要击败每一部量产“大老爹”，夺取对方的保护者身份。面对孤独的“小妹妹”，你所面临的道德选择不再是以前的“收割”与“拯救”，而是“收割”与“领养”，一旦选择领养，“小妹妹”则会爬到“大老爹”肩膀上，引导“大老爹”寻找亚当。

遇到拥有亚当的尸体时，“小妹妹”会立即跳下肩膀，拿出长长的针筒开始采集。如果那具尸体是特殊的“天使”尸体，那还会触发制作组精心准备的“亚当收集事件”——这将是一次惊心动魄的“小妹妹”保卫战。在采集期间，一群幸存者从四面八方蜂拥而至，目标均是毫无抵抗能力的“小妹妹”，你只能不惜代价保护好“小妹妹”，直至她打完收工。制作组表示，这类特殊事件每次的情况都会有所不同，例如地形环境的改变、幸存者数量的变化，都能让你产生新鲜感。保卫战结束后，你还要把“小妹妹”送到附近的通风口。此时会再度面临道德选择，究竟是让“小妹妹”安全逃出去，还是将其身上的亚当收割殆尽？一切都由大家的道德观念所决定。

“大姐姐”

在“小妹妹”保卫战的尾声，总会有一个重量级人物出现，那便是《生化震撼2》新登场角色“大姐姐”（Big Sister），她是索非亚派来处理事件的，跟“大老爹”钝重迟缓的动作截然相反，较为阡细的身材能让她移动起来更加灵活。最重要的是，“大姐姐”拥有更强大的质粒能力，例如“隔空取物”，能将周围碎片聚集起来，然后控制这些碎片不断飞向目标，且命中率极高。此外，“大姐姐”虽然是女性版的“大老爹”，但她的造型并非女性化那么简单——手持大针筒，随时吸取尸体的亚当，并为已所有；肩膀上还有一个小铁笼，专门用来关押“小妹妹”，这也反映了“大姐姐”的特殊地位。

“大姐姐”是作为保护者、收集者关系里的“清洁员”而存在的，如果某个量产“大老爹”未能保护好自己的“小妹妹”，那“大姐姐”就会进场收拾残局。“大姐姐”是极乐城的守护者，她的任务是维持亚当的源源不绝，因此“大姐姐”不会在游戏里随时现身，她的出现只跟大家身上的亚当数量有关系，一旦亚当数量过多，就有可能会引来“大姐姐”。此外，“大姐姐”的身世之谜也是大家非常感兴趣的，她究竟是“小妹妹”进化而来？还是其他人制造出来的？

多人模式

我们已经知道，《生化震撼2》的多人模式由Digital Extremes单独负责，且多人模式将是一个独立的故事。多人模式设定在极乐城内战开始前，跟单人模式相差了10多年，制作组保证多人模式的人物性格和部分场景会进行特殊设计，让它展现出10年来的差异。

多人模式到目前为止公布了5种玩法，分别是大乱斗（Free for All）、内战（Civil War）、“小妹妹”争夺战（Capture the Sister）、领土争夺战（Turf War）和亚当争夺战（Adam Grab）。玩家在多人模式中可自己定制武器和质粒，不过会有进场限制——只能携带两件武器和两种质粒，制作组对此的解释是，希望大家把思考时间放在进场准备上，直接选择最适合自己的、杀人最快的组合，然后在竞技场内尽情厮杀。无论哪种玩法，游戏最多只允许10人同时联机，虽然这个参与人数对PC玩家来说很少，但制作组认为这样很适合——你不仅能面对足够的敌人，还有足够时间去运用自己的武器和质粒，而不是打成一团遭。P

头条新闻

■完美时空力推"完美下载"



日前，完美时空正式推出全新产品——"完美下载"专用游戏下载器。

完美表示："下载器仅有3.5M大小，安装后文件不到10M，操作很简单，目前囊括完美时空旗下所有游戏客户端和升级包，点击即可下载，还能自动获知最新游戏补丁与升级包，无需自行寻找。"

完美指出："下载器采用P2SP技术，所以下载速度有所提升，玩家启动下载器即能自动获取下载任务列表。启动软件时会检查内存和系统启动项，对电脑环境进行安全检测，减少网游盗号行为。为了保证杀毒效果，瑞星'云安全'系统会针对完美时空游戏的盗号木马、挂马网站进行重点监测。"

■"《神魔大陆》全球城市邀请体验季"中国区体验圆满结束

2010年1月18日～24日，"勇闯新大陆！《神魔大陆》全球邀请体验季"中国区体验如期进行。完美表示："全国三十六个城市数万名玩家成为全球第一批体验《神魔大陆》的勇士。

体验季期间，更有288名体验者组成精英玩家团，连续七天进行测试，就游戏内容提出自己的建议和看法。现场，游戏开发人员与玩家面对面交流互动。"

■《梦幻诛仙》推新版"开心家园"



《梦幻诛仙》新版"开心家园"已正式公测，完美表示："该版本不仅拥有《梦幻诛仙》各项独创玩法，而且更加强调网络游戏与立体互动社区的相互结合。"

完美指出，《梦幻诛仙》"开心家园"内置了全新的"SNS2.0系统"，比传统SNS社区更具人性化、智能化和系统化。涵盖房屋买卖、DIY家居设计、偷菜种菜、女仆管家、探险猫、小区活动等多种特色玩法。

■《诛仙2》当家红人登广东卫视



完美表示："3月初，《诛仙2》当家红人K歌挑战赛冠军将参加广东卫视音乐娱乐栏目《乐拍乐高》。现场将有神秘嘉宾现身并与玩家冠军一同演唱诛仙主题曲。"

完美介绍："《乐拍乐高》是国内一档以展示原创新歌、好歌为内容、以明星无限接近真实竞价拍卖好歌为游戏形式的潮流原创音乐的娱乐节目，每期均会邀请海内外最热的明星前来助阵。"

■活动

完美时空表示："完美周边商城（http://shop.wanmei.com）携手日本手办制造商M-ARTS于2010年1月1日正式推出双方精心打造的游戏周边产品——《完美世界前传—人鱼传说》限量珍藏版人鱼手办。

手办规格：高26cm，底座长13.5cm×宽9cm；

手办材质：日本进口透明树脂；

包装规格：高32cm×宽19cm×厚15cm，2mm亚光质感环保纸盒包装，内置立体防震保丽龙；

产品附件：内置质感金属打造的全球限量珍藏卡，每张卡上都印有限量珍藏编号，卡身长8.5cm× 宽5.4cm

问答题（答案请至完美周边商城官网寻找）：

1 "汐族人鱼手办"全国限量多少个？

A 168个 B 200个

C 300个 D 333个

2 购买此款"汐族人鱼手办"可在游戏中获赠哪项虚拟道具？

A 人鱼宝藏 B 加勒比海盗时装

C 风影飞行器 D 地行飞龙

3 购买此款"汐族人鱼手办"多少级以上用户可从客服返还100元完美一卡通？

A 45 B 60 C 90 D 91

参与方式：

请参加活动的读者将问题答案发送到邮箱：shop@wanmei.com，邮件题目注明"《大众软件》2月活动"，邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末完美时空将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

奖品设置：

完美特等奖：1名，奖品：《完美世界前传——人鱼传说》限量珍藏版人鱼手办；完美参与奖：30名，奖品：完美时空扭蛋。P



神鬼传奇

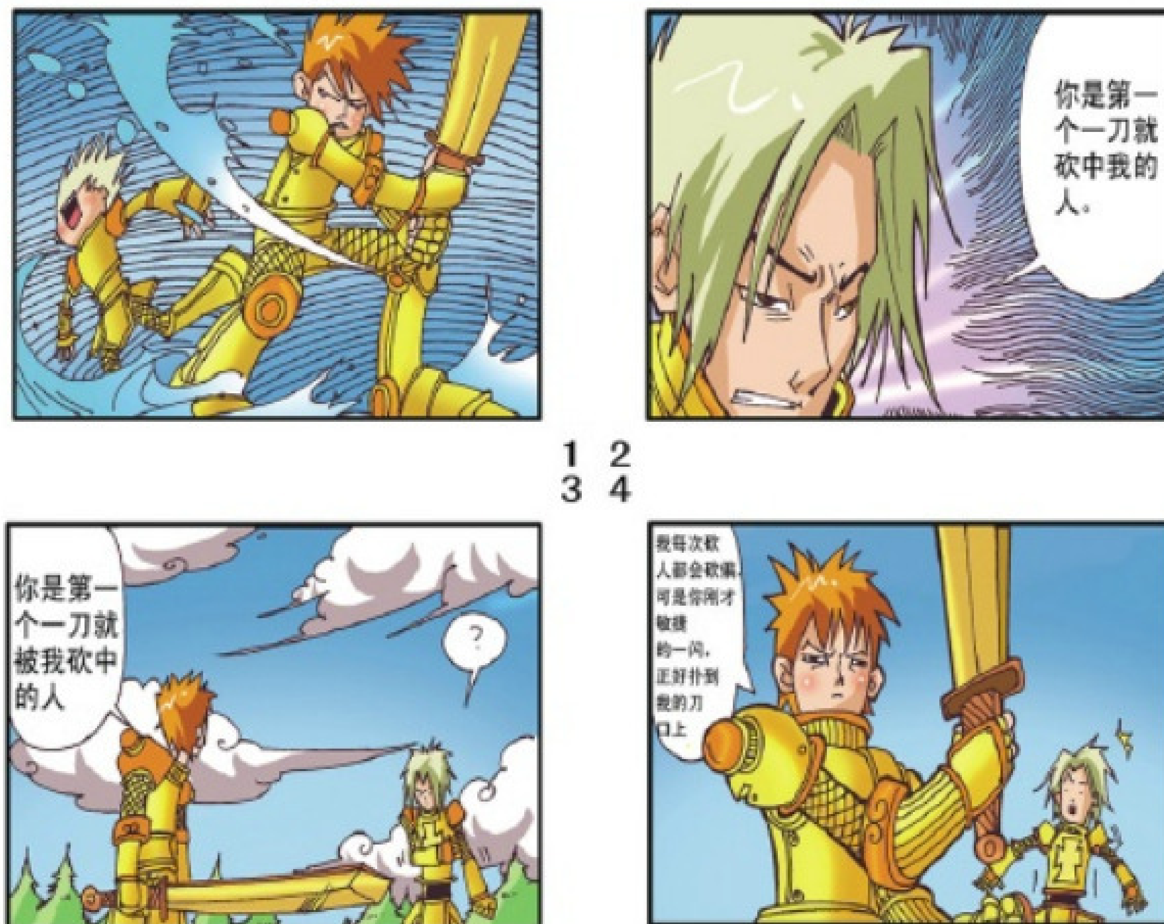
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 书香

《神鬼传奇》四格漫画



太敏捷



有文化



晚上见



新草船借箭



我有什么办法



诛仙2
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 天外飞仙

《诛仙2》人神大战，人族战略配合

随着《诛仙2》天脉传说的重磅公测，天空之城对所有人开启了它那辉煌的大门。而所有诛仙迷们所期待的人神大战，也在这一刻正式拉开了序幕！人族、神裔两大种族的巅峰对抗，仙魔佛三界的疯狂乱斗，引爆了《诛仙2》中的全民之战。那么在这场人神之间的全面战争中，人族的未来又将在命运的转轮下走向何方？



下面就人族各大职业在这场战争中的战略配合做出一些探讨，探讨我人族的五大职业：青云、鬼王、合欢、天音以及鬼道在战斗中的最终定位。

兵法有云："知已知彼，方能百战不殆。"而在这场与神裔的战争中，能够对神裔一族做出全面的了解，势必是影响战争胜负的关键因素。下面，就让我们对人族与神裔来个全面的了解，然后再根据神裔的优势与劣势做出人族最合理的战略配合。

人族五大职业全面解析

青云门：青云门最大的优势莫过于其稳定的远程攻击、强力的群体攻击能力，而其法术攻击时所附带的减速等异常状态亦不可小视，是在战斗中控场的主力队员，但由于后续攻击能力与防御方面的单薄，在面对擅长近战的对方时，往往会很危险。

鬼王宗：鬼王一派作为物理职业的典型代表，不仅拥有着强大的单体近攻能力，更拥有着不错的防御能力。当然，在面对来自法术职业的攻击时，鬼王不免有些力不从心，因此如何快速的接近对手和保证队友的安全，是每一个鬼王弟子所必须掌握的技巧。

天音寺：人族中唯一擅长辅助的职业，天音能给队友们以强大的支持，比如气血的恢复、防御的提升、原地复活等等，这些是一个队伍能坚持到最后所必须的支持。而天音特有的昏睡技能亦是战斗中的一大特色，但天音在伤害输出方面无疑是处于最劣势的，因此，掌握各种战斗下的辅助技能应用，是天音们的必备功课。

合欢派：炫目的满天光华，掩盖不了合欢那一击必杀的致命伤害。做为人族中拥有最强力暴击率与暴击伤害的职业，合欢的杀手之称并不为过。但再强悍的杀手，都有他们的遗憾，那就是自身防御力的脆弱，因此，合欢派对于操作的要求到了几近苛刻的地步。

鬼道：作为人族中的新秀，拥有三大姿态的鬼道，在战斗中的地位可想而知。其擅长的各种诅咒、毒蛊技能，无不让人闻之色变。但以损耗自身实力来达到伤害对手的鬼道来说，其脆弱的身体往往是敌人致命一击下的牺牲品。

相对于神裔族目前只出现的两大职业烈山与九黎，人族在职业方面无疑是占据优势的，五大职业的各种攻击手段与配合要略胜神裔一畴。下面继续对人族的对手来个全面解析。

知已知彼，神裔烈山篇

烈山，神裔五大血族之一，为天狐血脉传承的血族，掌握着召唤各种自然生物辅助战斗的秘法，而其超远程的攻击手段更是强悍无比。除了拥有强悍的攻击技与神秘的召唤技外，烈山还拥有着另外两大法宝，分别是加速技与状态技，而作为一个法术攻击型的职业，在拥有了上面的手段后，其实力



天空之城









人神大战

可想而知。所以，不要认为人族的五大职业能够占据多大优势。

烈山最大的劣势在于，其技能在施展时需要消耗较长时间，一旦被对手近身，就只有招架的份了。当然，烈山能够召唤洪荒野兽，为自身安全提供一定保证。因此如何突破烈山的攻击与防护，才是人族最大的难题。

知己知彼，神裔九黎篇

做为九黎王蚩尤之后代，九黎族人骁勇善战，身体中孕育着强大的兽魂，天生的战斗本能使得他们成为了神裔一族的中坚力量。强大的冲击与爆发力，几乎无人敢正面撄其锋芒。九黎一族不仅拥有着四大变身姿态，龙骧、虎踞、斗魂、钢胆，还拥有强大的祝福技。四大姿态代表了四种战斗方式，这就使得人族与九黎战士战斗时充满变化，针对九黎族人的变身尽快做出判断，及时调整攻击方式才是最重要的。

作为近战职业，九黎在受到远程攻击时往往会被对手占据先手之利，因此在与九黎对战中如此抢得先机是最为关键的。

人族战略配合之诱敌篇

所谓诱敌，在这里指的是引诱敌人露出破绽，或者迷惑使其做出错误判断，然后再给予致命一击。

纵观神裔两大职业，其能力几乎涵盖了定身、魅惑、昏睡、禁食、诅咒与增加攻击、增加防御、增加气血、免疫致命一击等多种负面和祝福技能，九黎的四大变身姿态与烈山配合后更是让人摸不清状况。

那么最好的办法，就是不主动攻击，迫使对手出现错误，再见招拆招。比如在对战九黎时，如能引诱其使用错误变身状态，就可以轻松搞定。当然这需要各大职业之间的完美配合才能做到。

人族战略配合之各个击破篇

当九黎与烈山进行搭配时，两者技能十分互补。面对烈山强大的召唤兽以及附有各种负面状态的超远程攻击，再加上九黎强悍的肉体与攻击，选择硬碰硬自然是谁也讨不到好处，所有各个击破才是最为关键的制胜法门。

做为擅长远程攻击的青云，此时就要承担起扰乱烈山出手的责任，而防御力强悍的鬼王就是吸引火力的选手，合欢派当然就是暗夜杀手了，在青云与鬼王的掩护，再有天音的保护，出其不意地出现在烈山面前将其一击必杀。而鬼道的任务则是要及时对保护烈山的九黎战士给予天选道怨的状态打击，使得九黎自身难保，无暇顾及烈山，从而达到先牵制九黎，消灭烈山，继而消灭九黎的目的。

人族战略配合之全职业篇

所谓全职业配合，指的是以单一职业组成一个攻击团体。在与神裔对战中，采用全职业编制的战略配合，无疑在攻击特点上有了更强的针对性，人族有五大职业，所以可以组成五大全职业团队。五种具有针对性的密集性攻击，就算烈山与九黎的技能再多样化，恐怕也要忙手乱脚。九黎具有免疫致命一击的技能，而当他的敌人全是鬼王时，也只是英雄无用武之地了。

同时全职业编制在大规模的战争中也是最有效的进攻手段之一，试想前面有擅长昏睡的天音以及天选道怨鬼道的开路，后面有鬼王的群起而攻之，不时还穿插着合欢大队的疯狂暴击，就算还有人在这样的攻击下幸免，那么全编制的青云自爆，必可让对方的希望全部湮灭。

人族战略配合之围点打援篇

围点打援，是指以小部分人员为诱饵吸引其它地方敌人的增援，但真正的目的是将这些增援的部队消灭。在与神裔的战斗中，首先以一支小型队伍吸引敌人的注意，等待对方集合力量前来增援时，已方的大部队迅速靠拢，将前往增援的敌人消灭殆尽。

使用此战术时，要注意自己用来伏击的大部队做到让敌人看起来分散，而实际却是可以快速集合进行攻击，这样才能出其不意，成功伏击对方的支援部队。伏击部队要尽量选择合欢、鬼王、青云这些主力输出职业，合欢的致命一击，鬼王的强悍近战，青云的群体攻击以及大范围自爆能够以最快的速度结束这场伏击战。最短的时候内消灭前来增援的部队才是最重要的，如果让对方有了喘息机会，这场伏击战也就失去了意义。

随着时间推移，人神大战势必更加激烈，不断的战争，也必定会产生更多的战斗技巧，以上所讲到的只是人族战略配合中的某个层面，更多的战略配合，则需要大家亲自在战斗中领悟。






人族五大职业

降龙之剑
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com

■北京 紫若兰

《降龙之剑》三大主题

神魔之间爆发了一场长达数百年的战争，双方势均力敌、死伤惨重，而最终终结这场战争的，就是降龙使者。降龙使者在一次大战中，无意间得到了镇守四方的四灵之剑的最后一把，最终得以开启上古神兵——降龙之剑的封印，手持降龙之剑的他以无人可敌的实力一举平定了仙魔大战，将魔界之王斩于剑下。



作为一款2D玄幻武侠网游，《降龙之剑》是完美推出的第10款游戏。将这款游戏放在如此重要的数字上，完美自然有自己的道理所在。在如今林林总总良莠不齐的3D游戏中，突然推出了这么一款返璞归真的2D游戏，究竟是怎样的游戏才能使得完美下定如此打的决心呢？就让我们来一窥《降龙之剑》的端倪吧。

三大主题

怀旧

在网游林立的今天，人人都在炫耀自己的技术是如何如何新颖，但是《降龙之剑》却反其道而行之，主打的怀旧牌。

似乎从一开始，《降龙之剑》就是想以曾经的经典形式带给大家不一样的游戏感受——2D、45度角经典的DIABLO式游戏界面，鼠标左键行动右键击放的操作方式，以及单人单格的复古设定，无一不让人想起“万王”“网金”“传奇”的时代。而在内容方面，《降龙之剑》一改时下流行的西方中世纪奇幻背景，用东方历史玄幻作为主题，以求带给大家一款充满中国文化气息的游戏。

《降龙之剑》的介绍CG也同样给人怀旧的感觉。时下流行的3D建模CG被弃之不用，呈现在大家面前的是一条潇洒写意的墨龙。以这种20世纪60年代震惊世界的水墨动画的形式来作为游戏动画CG，不能说前无古人后无来者，但绝对算是少见。

《降龙之剑》整体内容的怀旧元素十分浓厚，无论是卡位形式的攻城战，还是抢王爆宝、PK爆装备，都会让老玩家回忆起曾经的峥嵘岁月。

创新

虽说《降龙之剑》主打的是怀旧，但却不是一成不变地生搬硬套老游戏优点。《降龙之剑》在让玩家体会到旧游戏精髓的同时，也在创意和性能上有了更多突破。无论是画面质量还是游戏内容，《降龙之剑》给玩家的绝不是很乏味的“炒冷饭”感觉。首创的天眼模式、讨价还价和投机系统以及四神剑系统都是能然人眼前一亮的设定。

游戏画面上，《降龙之剑》采用全新自主研发的Raider引擎，该引擎在


剧情推动


画面色调是否注重主题性


一鼠走天下


蜀山派

运用粒子特效技术的同时，还能实现只有在3D游戏中才能拥有的画面渲染特效，因此《降龙之剑》的画面是同类游戏中拔尖的。

《降龙之剑》的配乐也相当到位，针对不同场景的不同环境，极具中国风的环境配乐能让玩家更快投入到游戏中去。声效也都是开发团队自行制作，不会听到千篇一律的山寨声效。

务实

如果说上面两点分别表现出《降龙之剑》制作团队的心意和创意的话，那么不亚于心意和创意的东西，就是《降龙之剑》的诚意了。

对于《降龙之剑》制作团队来说，玩家始终是最重要的。因此，从封测前的低调朴实，到封测后的潜心工作，《降龙之剑》一直就是在以玩家为核心而运转。从测试的信息收集到论坛的问题汇总解决，以人为本的主题被贯彻始终。今天有玩家提出问题，明天就能得到解决，不光如此，似乎网游界盛行的“跳票”行为完全没有影响到《降龙之剑》，封测时间说定了就执行，开服的时间只有多没有少，一切只给人一个感觉：实在。

整体评测

游戏设定&界面设定

《降龙之剑》的三界五行跨越设定是目前网游中很少见的设定，可惜由于等级的限制，三界穿越还没能有玩家实现。而游戏的走格设定则是颇具争议的一项，一部分人觉得这是个最好最经典的设定，一部分人觉得此设定有些陈旧。虽然见仁见智，但是相信城战开始后，所有的不满都会烟消云散。至于操作界面则是简单明了，干净漂亮，玩家唯一稍有不满的就是血量和法力值的显示有些偏小。

任务系统

《降龙之剑》采取一主多辅的任务线设定，除了主线任务外，其他支线任务数目繁多，绝不会让人在练级中觉得无趣。

任务辅助系统方面，从现在看来，《降龙之剑》的任务辅助系统十分完善。自动寻路、怪物分布、坐标显示都很照顾玩家，打开小地图时不光能看到要交任务的NPC位置，还能看见接任务的NPC位置。

生活技能及商业系统

由于现在大家都在冲级，所以很少人会把游戏重点放在经商上。但是游戏中的摆摊及交易还有特殊的讨价还价系统（未开放）必会成为玩家关注的问题。

PK系统

作为一款以PK为主题的游戏，《降龙之剑》的PK自然是最要值得关注的。在目前看来，《降龙之剑》的PK体验给玩家的感觉只有一个字：爽。在等级不等于实力的《降龙之剑》中，野外千万别贸然出手，因为很可能面前这个不起眼的低等级小子却身怀绝世神功。而新近开始的帮派战也让很多人产生了压级的想法，虽然城战还没有开放，《降龙之剑》的PK系统就已经让很多人深深着迷啦。P





鸟语花香的竹林幽谷



铁羽



仙道



仙灵

头条新闻

■第九城市携手汇元网

2010年1月6日，第九城市宣布与汇元网公司再度携手。汇元网成为第九城市推出游戏充值产品的全国总代理。玩家将可通过汇元网的“骏网一卡通”全国性综合营销服务系统，对第九城市旗下的各款游戏进行账号充值。



第九城市表示：“此前，汇元网的公司前身就曾与九城就《奇迹世界》游戏实行过全国总代合作，此次二度携手将延续以往的合作模式，九城将借助汇元网的综合营销服务平台，深入拓展全国游戏市场的渠道布局。”

据悉，此次全国总代，合作产品首先将从第九城市新产品《名将三国》开始。玩家可以通过汇元网的全国性综合营销服务系统，以“骏网一卡通”对《名将三国》游戏进行账号充值。其后，第九城市的各款产品也将全面开放，接受“骏网一卡通”系统的充值服务。

■《三国群英传2Online》迎春群英会



《三国群英传2Online》于1月21日开启2010迎春群英会，验时间为：1月21日～1月31日（每日15：00～次日凌晨3：00）。本次体验为限量体验，所有账号均为高级账号，体验结束后，数据将不予保留。

此次体验内容包括国战、战场、PVP组合的全天候开战、海陆空三栖的全空间作战、等级兵种无限制全等级参战、百类兵种与数十攻城机具的全兵种混战、占领信息随时更新势力版图实时拓展的全势力鏖战。同时，还开展了军团人气比拼、烽火夺城战榜、三国英雄擂台、重金犒赏三军四大活动。

■《名将三国》商业运营

第九城市旗下2D版MMORPG游戏《名将三国》于2010年1月15日正式开始商业运营。



第九城市表示：“《名将三国》是一款以三国为历史背景的多人在线动作类角色扮演网络游戏，由第九城市研发中心自主研发。游戏从2006年立项至今，前后共经历了两次内测，一次技术测试以及一次终极内测，于今年1月8日开放不删档公测。凡公测期间报名参与‘2亿Q币招募DNF玩家’活动的用户，只要选择留在《名将三国》，除了获得原来承诺价值50元的‘大展宏图礼包’外，还可额外获得《名将三国》游戏商城中价值22.5元的复活道具礼包。”

月评

■挖角

挖角，挖角从未改变。记得WoW被停运那段时间，好几家都打出类似“另一个世界”的口号招引WoW玩家前往，如果说这种方式虽然一眼就能看出本意但还没脱下最后一层薄纱，九城这次则是赤裸裸地高调“挖角”，似乎之前还没有哪家如此直白过。

九城在网上公开表示，所有参与测试的《地下城与勇士》玩家如果在体验之后发现游戏不能满足需求，在离开游戏之前可获得20Q币的回报，并配有九城董事长兼CEO朱骏亲自出马做的广告画，画中朱骏大喊：“你玩《名将三国》，我送2亿Q币。”

新闻一经爆出便成为当天的绝对焦点，不管玩不玩，起码很多人都知道了这款作品，但是随之也有几个问题。

首先假定九城真的准备了2亿Q币，而且DNF玩家都要求获得20Q币，九城发出去之后岂不是最后的赢家还是腾讯？真正的赔本赚吆喝……那么就说明九城对这款作品有极大的信心可以留住玩家，而且就算全球DNF玩家加起来，似乎也分不完2亿Q币。

另一方面，腾讯会不会对这种挖角行为进行制约？毕竟Q币是人家的，可以阻止这批Q币流通，但是如果真要这么做，也不会就简简单单，必然要牵扯到多方利益，比如Q币代理公司。当然，腾讯也许同样有信心让DNF玩家去转一圈拿到20Q币后再回来，那可是真正的双赢……

所以整件事让人充满一种“奇妙感”，完全摸不到大老板们的思路，也许这就是老板的魅力吧！



活动仍在继续

三国群英传2

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：策略 ●游戏状态：技术性封闭测试准备期
●官方网站：http://sg2.the9.com

■上海 Spellen

《三国群英传2》，来水上大战！

就好比季节交替一般，虽然失去《魔兽世界》后九城经历了五年以来他们最残酷的一个严冬，但是随着自主研发产品《名将三国》的上线，让人看到了它复苏的势头。不过以代理精品网游为企业核心的九城并没有忘记它最大的优势，一款在台湾地区广受好评的开放式战争网游——《三国群英传2 Online》即将开始测试。



《三国群英传2Online》是由宇峻奥丁开发的一款三国题材策略网游，由于游戏改编自旗下经典单机游戏《三国群英传》系列而受到许多玩家的关注。游戏除了撷取《三国群英传》经典单机系列的优点加以发扬光大之外，《三国群英传 2 Online》中各个系统的大规模进化让战争感觉更为真实和细腻。《三国志》《三国演义》中曾出现过的攻城兵械都将在游戏中重现，并加以妥善改编，带给玩家更多的“游戏”乐趣和新鲜感。2009年11月4日在台服更新首部资料片“黄巾逆袭”，同时也释出根据三国史诗制作的历史任务、全新战争地图、新颖水陆攻城兵器、角色和士兵的进化转职，以及优化后的华丽画面，让喜欢战争的热血玩家再次大呼过瘾。不过在那么丰富的战斗体系中，笔者觉得最有创新，也最好玩的就是水战系统了。这是笔者玩过的首款海陆空立体战争网游。

三大水面舰船介绍

其实说到三国时期的水面舰船，相信大家都能够立刻报出一连串的名字，这一次《三国群英传2 Online》中也提供了常规的“走舸”“蒙冲”和“斗舰”等水面船只，但不同的是这些船只上都搭载了重型的连弩和飞石，最恐怖的斗舰上更是连神鸢和虎炮都配备好了。

名称	船舰长度	可操作人数	舰炮类型	船舰特色
走舸	20公尺	7人	连弩台×4 飞石台×2	有着旗鱼般外型的初阶船舰，炮战火力低。
蒙冲	25公尺	9人	连弩台×5 飞石台×3	外观如鱼龙般的中型船舰，炮战火力一般。
斗舰	30公尺	11人	连弩台×6 飞石台×2 神鸢台×1 虎炮×1	牛头型大型船舰，乘载面积大且炮战火力高。

快速机动 浪里白条——走舸

《三国志·吴志·周瑜传》中记载，东汉建安十三年（208）赤壁之战中，东吴大都督周瑜“又豫备走舸，各系大船后，因引次俱前。曹公军吏士皆延颈观望，指言盖降。盖放诸船，同时发火。”黄盖放船引火后，就是改乘这些轻便的走舸乘势逃脱。

三国时代称为走舸，值得一提的是在正史中，《三国志》是第一个用“舸”这个字，更是唯一提到“走舸”这一名词的正史。


曹操


刘备


关羽


趁黑夜从水路发动奇袭

在《三国群英传2Online》中，走舸可做运兵船用，快速往返如同飞鸥，运载勇猛精锐的士兵，乘敌不及进行袭击。

性价比高 攻城利器——蒙冲



《三国志·吴志·周瑜传》中记载，东汉建安十三年（208）赤壁之战中，东吴大都督周瑜以"蒙冲斗舰数十艘，实以薪草，膏油灌其中"，点火后突入曹军船阵，一举烧毁了曹军舰队。这是中国军事史上以蒙冲突击的一个典型战例。

蒙冲船形狭而长，生牛革蒙船背以提高防御力；舷两侧开孔伸出船桨，能够快速航行；舱室前后左右都有窗穴，可用弓弩、长矛等攻击敌船，作战能力一流。

而在《三国群英传2online》中，蒙冲是以速度着称兼具良好防御的进攻性快艇。以敌军难接近，机动性极高的特点大受欢迎，能够在水战中速进速退。

最新武器 水上航母——斗舰

《太白阴经》记载：斗舰，船舷上装设中墙半身墙，下开掣棹孔；舷五尺，又建棚为女墙，重列战格，无腹背，前后左右，树牙旗幡帜，金鼓，此战船也。

船身两旁开有插桨用的孔，船周围建有女墙，女墙上皆有箭孔，用以攻击敌人。船尾高台上有士兵负责观察水面情形。

而在《三国群英传2Online》最新版本中，更新的斗舰成为了真正的"航母"，无论是搭载人数、炮火配置都绝对是水上巨无霸。

如何成为一名合格船长

操作船舰的方法

在《三国群英传2Online》中你不需要自己不会游泳或者晕船而担心了，操作一首舰船变得无比轻松。你只要将鼠标移到船鼓上再点击左键就能开船，当然前提是你拥有军团机具权限与执照。 你同样也能够上船操作舰炮，享受一把做炮手的乐趣，帮助你的船长顺利达到目的地。

当然，舰船与舰炮的装甲值与威力可是会因为船长等级与执照等级改变的，所以尽量将军团中等级最高的人来操作舰船，这样对大家的生命才更有保证。

船舰损害规则

1.船舰被毁损时，船舰上的舰炮也将同步被破坏。
2.船舰上的船鼓与舰炮被被毁损时，操作者会立即脱离驾驶状态。
3.毁坏的船舰将会原地下沈，然后回收至军仓。
4.船舰被呼叫出来时，之前已受损或全毁的舰炮会自动修复。
5.船舰与舰炮的装甲值并不会随时间自动耗损。

水战对于三国战局的影响

大家都知道《三国群英传2 Online》是一款开放式战争网游，那么目前最为特色的水战能够对整个三国战场的战局产生怎样的影响呢？根据笔者在合服的体验，水战对于三国战局的影响主要分为战术层面的和战略层面两块：

战术层面

水面舰只最大的用处往往就是运送兵力的载具，水运的优点在于更加隐蔽而且队伍更加集中，不大容易出现人员分散的情况。另外舰船上的多门炮台武器在一场战斗中也往往能够对岸上的战斗进行强大火力支援。当然，水面舰只最舒服的地方在于当你攻击陆地上军队的时候，对方可是没有还手之力的。

战略层面

虽然战术层面的作用让舰船成为了决定一场战斗胜负结果的关键，但


从水衡都尉处呼叫船只


夺得港口支配权时称霸水上战场重要一环


港口走舸正蓄势待发


更多震撼感官的舰船将陆续登场


水战调兵遣将


一列斗舰在夕阳余晖中出发

事实上最重要的还是战略胜败。孙子曰：以正合，以奇胜，运用在游戏中也是一样的道理。在《三国群英传2 Online》的战场上，由于地形的限制，玩家大多倚仗着关卡或长桥死守，使战况进入胶着的情形，而水战的出现正是要打破这种据险自守的战术，再搭配上天灯、标记旗及传送滚动条等各项道具，玩家大玩战略的空间将是纵横陆海空、无远弗届而且千变万化的，以下就先举出几种战术运用，供玩家参考：

1.迂回夺港

战线的僵持，往往容易吸引守军纷纷弃守支持前线，此时玩家若能搭乘己方的船舰，迂回至敌方后方城池的港口奇袭，一旦攻下后，己方的援军便可大量使用天灯进行增援，不仅能严重打击敌方的士气，更可从前后两方包夹敌军，大大增加己方的胜算。

2.奇袭敌背

除了正面攻击港口外，其实辽阔的三国地图上，处处暗藏了许多可供船舰成员登陆的浅滩，正所谓打草莫惊蛇，玩家若想展开出其不意的进攻，则可采取这种战术，先行在隐密之处集结后，再一口气对敌方的城池或据点展开攻势！

3.游击骚扰

在战场上，有时给予敌方心理压力，会更胜于近刀近枪的战斗，若玩家能派遣一只小型的舰队，只针对敌方后面的几个港口骚扰雕像，却不将其占领，反而可对该港口旁城池的占领军团造成压力，大本营的安危与开疆扩土相比之下，如果此战术运用得当，必定可逼迫敌方一部份的战力返回后方防守，进而对己方前线的战况产生正面的帮助。

到这里为止，相信各位读者都了解为什么笔者将水战系统称为《三国群英传2 Online》目前最好玩的系统了，总结下来，水战系统具有以下四大特色：

1. 独有的水战系统让玩家乘坐巨大船舰自由航行于江河大海，探索未知的领域，这一点很容易让人联想到当年单机游戏《大航海时代》探索的乐趣！

2. 需要玩家多人分工配合来驾驶船舰、操控舰炮，或是搭乘在船舰甲板渡水运输。船永远不是一个人可以开的，只有整个军团的共同协作，才能够组建横行天下的无敌舰队。

3. 玩家可利用船舰上装载的巨弩火炮，与敌方水军、甚至沿岸的陆上军团直接展开对战。印象中这是三国类网游首次引入水面舰船互相攻击，以往能够用船只来运送士兵就了不得了。

4. 敌我船舰对轰、登敌舰甲板肉搏、炮击掩护登陆，体验赤壁之役的豪迈水战将不再是梦想，不光有飞火连天的炮火，还能接近以后白刃战，一个水战就值得为《三国群英传2 Online》大书特书了。

最后，希望所有看完这篇文章的玩家都能够早日体会到《三国群英传2 Online》水战的独特魅力，成为一名真正的水上蛟龙。P



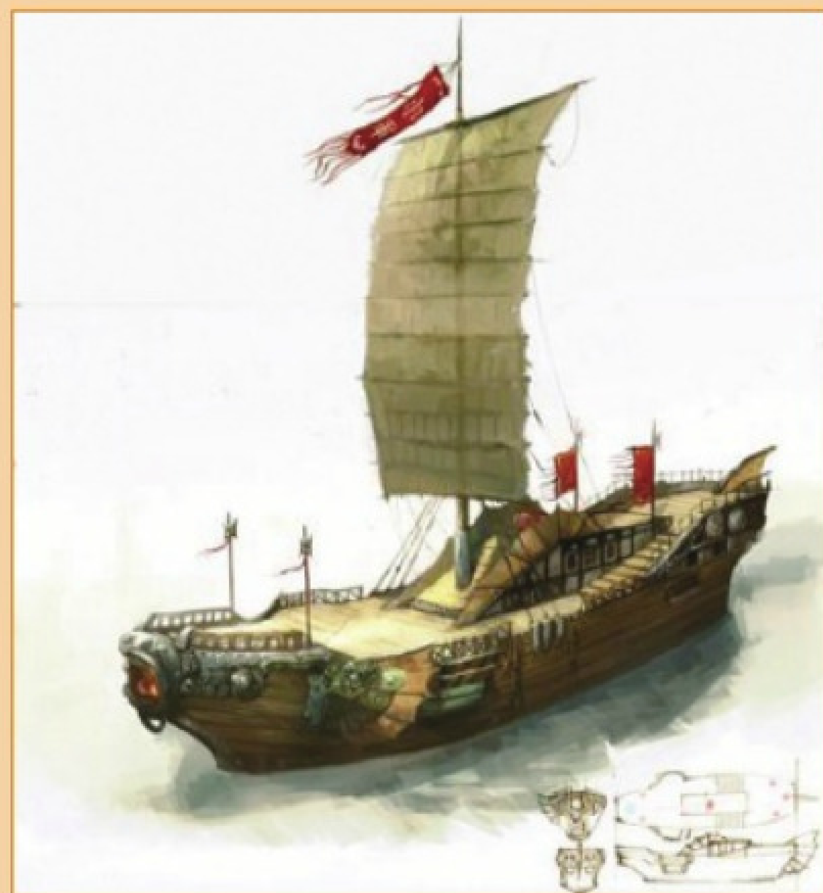




水面舰船活力全开


只要鼠标点击兵器就可以尽情开火


只有攻城机具才能攻击到水面舰船



蒙冲和走舸的原画

头条新闻

■《梦想世界》开放三套金字塔套装



《梦想世界》资料片“夺宝奇兵”开放之后，迷宫“金字塔”成为不少玩家的夺宝探险胜地，寻找“金字塔”的奇珍异宝，最近，《梦想世界》又开放了三套价值连城的金字塔套装，这些套装成为梦想玩家新的目标和追求。

金字塔中最先“出土”的套装是“圣甲虫套装”，该套装共有5个套件，大家在迷宫中集齐5个套件，就可以换取套装奖励——特殊脚印“圣甲虫的神圣足迹”。新脚印形如火焰，所到之处均有沙石飞舞，伴随着燃烧的紫色焰火，造型十分拉风。

集齐“法老王的遗产”套装6件宝藏，则可以兑换特殊称谓。大家可以在多个选项中，设定自己最喜欢的一款称谓作为个性标签，而且新称谓具有闪烁效果，颜色会不断变换，比一般的称谓更为抢眼。

第三件套装是“阿努比斯的灵魂装束”，风头也是一时无两。只要集齐5件套装，就可以领取特殊幻化石“阿努比斯的灵魂珠”。使用神奇的幻化石，大家还能得到金字塔最强大的Boss阿努比斯的灵魂附体，并获得他恐怖的力量加成。

■《梦想世界》天选之战“扩招”



自2009年3月至今，《梦想世界》已成功举办了十届“天选之战”。多益表示：“为满足玩家日益增长的竞技需要，十一届‘天选之战’进行‘扩招’，提高每组服务器参赛队伍的名额，让更多身怀绝技却苦无机会展示的玩家大显身手。”

多益认为：“《梦想世界》的战斗系统非常注重策略战术较量，而‘天选之战‘则是代表《梦想世界》最高水平的竞技比赛。每月一届，每组服务器精挑细选的参赛队伍将进行跨服PK，从循环赛打到淘汰赛，一路险阻重重，最后夺冠者当真是是强者中的强者。每次’天选之战‘一出，必定掀起无数讨论话题，无论是参赛选手的技能、宠物、武器，还是队伍的战术配合和临场应变，都是玩家议论的焦点。”

多益介绍，自1月份实行“扩招”后，每组服务器的参赛队伍从以往的一支提升至三支，这意味着有更多高手能够参与“天选之战”，一同缔造更炫更华丽的跨服PK。喜欢回合制的玩家，想欣赏华丽战术的朋友，不妨到《梦想世界》一起观战?

■《逍遥传说》推出子女新装

多益表示：“为迎接春节，《逍遥传说》大量‘引进’崭新子女染料和子女装饰，现在大家可以给子女换个新装，让他们能在新年有个新形象。”

多益认为：“新春佳节，给子女来一身暖色调的打扮，会是一个相当不错的选择。看看刚刚染色后的可爱子女小白狐：红领子、红裙子、红鞋子，非常喜庆，走到哪里红到哪里，还好像在提醒着各位叔叔阿姨，别忘了给她红包。除了用色彩给孩子们换形象外，《逍遥传说》还专门为他们准备了各种装饰品，小巧翅膀、金色发箍、金刚颈圈等等，这些精致的装饰品戴在可爱子女身上，肯定能让孩子们显得更有朝气和活力。”

月评

■孩子

人类为什么要繁衍呢……这个问题困扰了我20多年。你看很多动物，一生的目的就是繁衍后代，为获得交配权可以来一场赌上性命的拼斗，真是想不透啊，也许这就是DNA的力量吧——我才不信“为了人类未来”这种鬼话。

当然，虽然我想不通这个问题，但还是可以理解那些喜欢孩子的朋友，应该就和我小时候养狗的心态差不多吧，不不，我不是把小孩子形容成狗，我是说那种呵护的心态，你懂的。但是你知道，现实里养个小孩，绝对是一件大工程，起码对普通人来说是这样。曾经看过一个不那么准确的计算，在现在的北京，生一个孩子，到他大学毕业，差不多要准备100万人民币，也就是说，假如你中一个500万，交完100万的税后，刚好可以养4个孩子。那么多人每天都买彩票，一定都是为了养孩子吧，祝他们好运！顺便提一句，请感谢你的父母把你养大成人哦。

说回游戏。网络游戏的魅力就在于对现实社会的无限模拟，所以除去结婚外，现在你还能在游戏中生孩子。我也不知道最初是谁引入了这个概念，他当初是怀着怎样一种心态，在怎样的数据支持下，做出的这个决定，还好现在看起来，这个设定还挺成功，因为前一阵有关部门好像发布了一些相关条令，就是针对游戏中“结婚生子”的。我只是没估到现在的年轻玩家会在游戏里提前感受“培育下一代”这种事。

其实挺多人不太支持这种游戏内容，觉得失去了“游戏”意义，我也假装思考了一下，不过没能得出答案，厂商提供玩家喜欢的，这种事好像没什么错，至于玩家应不应该喜欢，厂商应不应该提供，这分别是道德和法律两大模糊领域，我也没资格多嘴多舌了。不管怎么说，希望《逍遥传说》玩家能够在这次游戏活动中，度过一个无忧无虑的欢快春节。P

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 冰封de绝恋

兔狼争霸——《梦想世界》神石殿之战

在梦想世界中，兔族和狼族之间一直纷争不断。虽然在面对魔族大军的时候两族曾一度放弃成见共同捍卫家园，但是一旦魔族大军退却，两族又是兵戎相向，而分别支持两族的狼族帝国与兔族联盟也同样仇视对方，因此在击溃魔族的“兵临城下”一周之后，关系两族恩怨的“神石殿”之战就此打响！

参战条件

和帮派竞赛一样，并非所有的玩家都可以参与到这场混战中来，虽然神石殿之战相较于帮派竞赛准入条件要宽松许多，但是并非毫无限制。参战的条件有以下两条：

1.服务器内已进行了阵营划分（等级上限开放到50级）；

2.隶属阵营的玩家（人物等级≥50级）；

开战时间

20：30进场准备，21：00开始。

比赛流程

神石殿之战的玩法是玩家之间阵营内部的PK，也就是两个团体在战斗。

活动共分为5张地图，每个玩家最多只能跨越三张地图，首先玩家会在自己阵营的营区候命准备出征，出征后进入两族交界的寒月森林，也就是前线，兵荒马乱的小心不要被流矢射到了。当我们跨越了重重险阻之后就能够进入敌方的神石塔的圣地了，我们最大的任务就是摧毁它，当然神石塔很脆弱，轻轻一碰就倒了，不过要进入圣地可不是那么容易的事情，我们必须拿到进入的凭证。击溃敌军就可以拿到了，当然运气好的话治疗我军的伤兵他们也可能会送给你的（好心有好报哦）。

活动小心得

神石殿说到底，还是玩家之间的对抗，实力决定一切，但是并非实力弱的玩家就没有翻盘的机会。首先我们在选择对手的时候仅仅只能了解到他们大概在哪个阶段，因为对方都是只显示军衔而已，而我们只能攻击不低于我们两阶军衔的玩家。目前，神石殿分为三种军衔，分别为：列兵、上等兵还有上士，也就是说上士是不能攻击列兵的，这样做的最大好处就是保证对战双方的实力不至于太过悬殊。

队伍的军衔是由整个队伍的最高级玩家所决定，也就是说不管你怎么组都是不会让你的军衔降低的，玩家最好老老实实的和自己实力相当的玩家组队吧！

具体的划分如下：50～79级为列兵；80～99级为上等兵；100级以上为下士。

可以看出，这个划分方式和《梦想世界》比武的逢九停级有很大的关系。

欺软怕硬相信是不少玩家所热衷的，为了得到好成绩，这样做显然很有必要，但是人人都这样想，最终的结果就是螳螂捕蝉黄雀在后，因为你在算计别人的时候很有可能你也会被其他人算计。目前让玩家比较郁闷的一点就是在寒月森林的入口处会出现延迟，此时极有可能被高军衔的玩家点到，所以出门的时间要选的准一些，特别是比赛刚开始的时候，最好学会礼让，怎么说早起的虫儿被鸟吃，我们没有理由做倒霉的虫子。躲过了进门最为危险的阶段我们在前往敌方的路途中也不要松懈，一般来说中间遇到比我们低阶的队伍不要指望点了，因为绝大多数都是在战斗，当我们浪费时间的同时极有可能被攻击。最佳的伏击点应该是在敌方的入口处，此时就是我们角色转化，成为黄雀的时候了。

除了军衔的限制外，当我们被敌方击败的时候能力会有所提升，因此屡败屡战的话，我们也是有机会获得胜利的。不像帮派竞赛和国家竞赛那般有行动力的限制，神石殿之战失败的次数是不限的，因此合理判断是否能够获胜而做出最佳的抉择，对于无法取胜的战斗就要果断的放弃，怎样才能迎来最终的胜利，逞一时之勇是不能在神石殿获得好成绩的。

分久必合合久必分，当兔族和狼族由于敌对而打得不可开交的时候，一度退却的魔族又再次卷土重来，于是两族不得不放弃仇恨共同抗敌，两族又迎来了短暂的和平，和平能够维持多久，还要到《梦想世界》中一探究竟哦。P



做足战前准备



前往黎明镇



遭遇帝国上等兵



神石殿是玩家之间的对抗

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：点卡收费
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 凤凰

《逍遥传说》，我的田园生活

在《逍遥传说》中活动累了，你是否会想起温馨别致的阳光农场呢？在那里，你可以尽情发挥你的创意，布置你梦想中的家园；在那里，你可以种植作物，享受“采菊东篱下，悠然见南山”的田园生活；在那里，你可以饲养各种可爱的小动物，感受“狗吠深巷中，鸡鸣桑树颠”的悠然与自在。



买房就送你庭院

小型庭院：有房屋的玩家，系统自动赠送。

中级庭院：在长安“建房吏”（32,32）处花费200万将小型庭院扩建可得。

高级庭院：在长安“建房吏”（32,32）处花费500万将中级庭院扩建可得。

等级≥30级的玩家可在大唐国境（33,124）的“如意先生”处学习“建筑之术”，找长安城的“建房吏”建造房屋，或通过向别的玩家购买房契，但只要你有房屋，就能自动获得系统赠送的小型庭院。

庭院美观功能多

在庭院中，玩家可以装饰庭院、种植植物、养殖动物，庭院的装饰非常漂亮哦，动物也非常的卡哇伊，相信喜欢萌Q风格的MM一定会非常开心。

每个庭院自带一个佣人，可以通过佣人了解庭院简介、装饰庭院、查看留言，放置守护、召唤动物等体力活页可以交她完成，甚至可在佣人处使用积分兑换物品，出门探访好友肯定要佣人准备行斩啦，这个佣人可谓招之即来，任劳任怨全听你吩咐。

需要注意的是，维护庭院美观需要一定的体力；而守护兽则有一定几率为你驱赶小偷，因此，你必须要对它好点哦，按时喂养切勿怠慢。到收获时，动物满庭院乱跑怎么办？不用担心，你只须吩咐佣人，佣人自由办法将它们召唤至你身边，鸡蛋牛奶随你手到擒来。

庭院的等级越高，初始拥有的美观度也越高，小型庭院、中级庭院、高级庭院拥有的初始美观度分别为10、30、40，摆放庭院装饰能够提高庭院的美观度。庭院美观度主要影响以下几个方面：1.二级以上植物结出果实的几率2.庭院中饲养动物的效果。

装饰庭院你做主

庭院饰品有：路砖、院墙、院门、对联、花圃、影壁、石桌、石凳等，各种装饰道具有耐久度的设置，放置后，每天减少1点耐久度，耐久度为0后则提高庭院美观度的效果消失、不能正常使用，如果摆放装饰后觉得不满意，可以使用“如意符”将装饰拆除 。在长安城“家具设计师”处可购买到基本的一级和二级的庭院装饰，较特殊的、高级的庭院装饰将在各种活动、任务玩法中获得。

可购得的一级庭院装饰包括：石制院墙、木制院门、青瓷花盆、篱笆花圃、竹制宠屋、石制影壁、石桌、石凳、普通盆栽、荷花池、石制院灯、银杏盆栽、珊瑚草、灯笼花、关山白、牵机藤、秋木蕨。

可购得的二级庭院装饰包括：篱笆院墙、篱笆院门、石制花圃、石制宠屋、大理石影壁、大理石桌、大理石凳、山水盆景、金麟吐水假山、玉石狮子、青石路砖、金雀盆景、榕树盆景、翠云竹、棕榈、龙木棕榈、榕树、柏树、珍珠梅、天竺兰、紫金菊、七星海、紫丁香、三叶菊、红云桂、金边莲。

一级装饰有60点的耐久度，也就是说可以正常使用的天数为2个月，二级装饰有120点的耐久度，也就是说可以正常使用的天数为4个月，其中青瓷


买房子可以获赠庭院


庭院中的佣人


装饰自己的庭院


把庭院装饰得富丽堂皇

花盆，篱笆花圃和石制花圃能种植庭院观赏类植物，但是每次种植结束要扣除花圃一定的耐久度。

庭院装饰可布置在庭院的任意空间，跟家里摆家具一样，按空格键可以改变装饰的方向。本人喜欢买各种装饰布置庭院，把自家的庭院打扮得漂漂亮亮的，每次回家都感觉好温馨，可是庭院装饰要扣除耐久，还有那么一点点的贵，买起来还真的有点肉痛，不过，看到美美的院子，绿树花海真的好有家的感觉。

庭院植物——观赏生产两不误

庭院植物包括观赏类植物及生产类植物两种。观赏类植物种植在花圃，花圃可装饰庭院；生产类植物种植在农场上，可收获果实在长安城（274，26）互市监处换取银两。

观赏类植物：分为一、二、三、四级植物，一级植物有狗尾草、雏菊、牵牛花等，二级植物有兰花、金茶花等，三级植物有松树等，四级植物我还没见过。二、三、四级的植物达到一定成长阶段时，如果照料得当，成长顺利，还将结出果实，使用果实能获得意外的东西哦，譬如该植物的种子，一定的经验金钱，高级的种子还能得到虹彩等其他物品。

关于蝶仙：注意系统传闻，每个小时一定几率出现在各城镇，跟蝶仙对话，蝶仙会叫玩家的野外找蝴蝶仙子完成任务，蝴蝶仙子需要的任务物品主要是各种鱼类，以及百花露等，带回蝶仙需要的物品，她会送给玩家随机等级的植物种子。鱼类可以在舞厅内，长安城外，傲来水域钓鱼得到。

生产类植物：从一到二十，共有二十级，在长安城（254，25）的曲辕处使用神农任务积分可兑换植物种子。要在农田种植该植物必须神农之术等于大于该植物的等级，神农之术可以在曲辕处花费5W习得。收获植物能增加玩家神农之术的熟练度，当熟练度达到一定的时候就可以提升神农之术。同时能获得一定的积分，积分可以在庭院佣人处兑换物品，包括藏宝图，幻彩等，其中还有能使变异宝宝变色的玲珑花哦，实在让人心动。

玩家可以对庭院中的花草进行浇水、施肥、除虫、拔草，使植物顺利成长，对观赏类植物的照顾不周，可能导致植物生长缓慢甚至枯萎。对生产类植物的照顾不周，则可能会导致植物产量降低。

庭院动物——猫狗鸟虫一家亲

庭院动物包括观赏类动物及生产类动物两种。

观赏类动物：包括蝴蝶、小花猫、鹦鹉、大黄狗。可在“灵兽仙子”处购买到限量的庭院动物，部分活动任务中也会以奖品的形式出现。每种动物在庭院中停留的时间满一定天数后会因为各种原因回归大自然，不同动物，在庭院中停留的时间也不尽相同，提高庭院的美观度，可使动物停留的时间加长。

关于灵兽仙子：城市和野外场景每小时有一定几率出现“灵兽仙子”，与灵兽仙子对话，可以购买庭院动物，高级肥料等。其中，庭院动物每次只刷10个，动物的种类是随机的，所以要买动物的玩家要及时赶过去咯，四种动物中鹦鹉的价格是最贵的，不过贵是有他的道理的，在鹦鹉面前说“打你”看看吧，他会回答你的哦。还有“亲”，“我爱我老婆”等，鹦鹉都会做出回答的，很可爱。

生产类动物：包括鸡、猪、绵羊、奶牛。在长安城（254，25）的曲辕处使用神农任务积分可兑换，部分活动中也会以奖励品的形式出现。将动物宝宝放在庭院中养殖，在你悉心照顾下，动物会逐渐成长。当动物进入收获期，便可收获相关产品，收获的时候可以同时获得神农之术的熟练度及积分。产品可出售到互市监处换取金钱，或用作某些食物的合成材料。

动物成长的过程中会出现各种不良状态，如动物口渴了，及时清除这些状态，可避免其健康度下降导致最终的收成减少。每天8点开始至23点，动物可能因为不良状态的影响而导致健康度降低，其它时间健康度不会降低，点击动物可以查看健康度。

玩家可以去好友的庭院对其生产类动物跟生产类植物进行照顾及收获产品，帮别人收获也是能够获得积分以换取物品，另外需要注明的一点是，夫妻双方组队对庭院生产类动物及植物收获的时候，能同时获得神农之术的熟练度和积分哦，所以收获的时候，别忘记叫上自己的另一半。

一桌一椅，一山一水，一花一木，回家的时候看见美丽庭院的种种，心情自然而然地愉快了起来。悉心布置一个属于自己的田园小居，过上一段世外桃源般的生活，收获一段快乐回忆。


庭院农场种西瓜


种菜时间到


庭院的可爱小动物


小夫妻的大院子


庭院让人神清气爽

头条新闻

■《天龙八部》2009年充值回馈



《天龙八部》对2009年度充值或消费一万人民币以上的玩家进行2009年度充值和消费返利回馈。2009年1月1日～12月31日充值超过一万人民币，且账号角色最高等级在40级以上的玩家，奖励一个"高级珍兽笼：珍奇虎"；排名前2500名玩家，除奖励一个"高级珍兽笼：珍奇虎"外，还赠一个95级"珍兽蛋：麒麟"。玩家在游戏中找NPC龚彩云（171，123）领取，只能领取一次。本次返利回馈活动不包括账号最高等级在40级以下的玩家和已被封停帐号。获得的"高级珍兽笼：珍奇虎" 为自适应等级，其携带等级范围为"55级可携带—85级可携带"(例如：40级玩家可以获得55级可携带的珍兽笼；55级以上玩家会获得自适应等级的珍兽笼，其自适应范围会比玩家等级稍高)。

畅游表示："自2010年1月13日开始，给满足以上条件的玩家发放活动奖品，并于2010年1月15日给获得返利回馈礼品的玩家帐号对应的注册邮箱和注册手机中发送电子邮件和短信通知。奖品领取从1月15日开始，截止时间不限。

■《刀剑英雄2》开新服

《刀剑英雄2》于1月22日开启两组新服务器，分别是电信新区"七重变"和网通新区"长生界"。

新服活动随之上线，包括：

帮会奖——在指定时间点，帮会所有人数（含帮主）到达或超过100人，所有帮会成员（含帮主）即可领取奖励。帮主奖励：绝版坐骑"坐骑：禹王神骑"1个，重量1，增加移动速度100%。仅限帮主领取，每个帮会只能领取1次。帮众奖励：炫酷坐骑"坐骑：擎天离火兽"1个，重量1，增加移动速度80%。仅限帮众领取。全帮奖励：绝版护符"开服纪念章·帮派"1个，重量1，防御力48，生命80，幸运3。帮会全员每人仅限领取1次。

好友奖——在指定时间内，好友人数到达或超过50个，即可领取奖励。奖励：稀有宠物"召唤令牌：珍奇牛"1个，重量1，增加负重上限100，生命上限300，可以帮玩家拾取地上的金钱和物品。每人仅限领取1次。

冲级奖——在指定时间内，角色等级到达或超过40级的玩家，即可领取奖励。奖励：精美时装"时装：风萧萧"1件，重量1。每人仅限领取1次。

至2010年1月29日维护截止，新服开启1.2倍经验。在新服务器开服第七天12：00之前，玩家只需与瓦当镇"善心娘娘"（75，43）或者"风无机"（117，34）对话即可自动激活新极品百宝卡，并在一定等级免费领取相应奖励。每个角色只可领取一次。

■《大话水浒》开始内测



搜狐畅游旗下首款Q版回合制网游《大话水浒》于2010年1月5日开启超梦幻内测。内测版"星将前传"新增工资系统和星将仙铺，开启层次地图的挑战活动——水浒梦幻之旅，加入道具星将铭石，添加召唤兽全新属性。

内测开放后，玩家创建角色进入游戏时即获得可获得超梦幻财富大礼包，人物角色从10级开始到120级，每整10级时分别可以使用一次，每个等级段使用时给予不同的奖品，所有奖品均与角色绑定。

月评

■不光是"天龙"

畅游凭借着《天龙八部》一款游戏打出现在这片天下，也许是很多人都没有料到的，这就好像在很多励志文章上写到的"赚到第一桶金"，如何利用这一桶金子，变成一屋子金子，肯定是畅游接下来的核心工作。

于是"广推产品"这一黄金法则继续在畅游身上延续，《剑仙》《古域》在2009年几番试水后，2010年必然会大作特作，而《天龙八部》的接班人《鹿鼎记》肯定不可能继续淡定地藏在家里，年初接手代理了《大话水浒》，前几天又宣布了《中华英雄》，本期杂志出版时可能已经开始封测。

没猜错的话，《剑仙》《古域》肯定是对非3D市场的扩展，《鹿鼎记》不用多说，畅游倾入心力很多的作品，继续主打3D市场，《大话水浒》看名字就知道是对回合制市场的试水，《中华英雄》则是在3D作品方面的补充。

一家网游企业到底应该退出多少产品才好是个挺复杂的问题，有时不一定越多越好，有时少一点也无大碍。前几天与朋友吃饭闲聊时，就说起网游市场应该会和很多行业一样，慢慢地形成寡头模式，尽管现在一说起网游厂商，大家熟悉的已经基本固定下来，但还远未进入寡头市场，因为小一点的厂商还是有机会，机缘合适的话就有可能一跃而起，但在寡头市场中，基本上就被几家巨型企业把持着，新晋很难与之抗衡，只能选择寄身于其羽翼之下。也许这就是这几家大厂在不停推新品的根本原因，必须先占住坑。



《中华英雄》能否象征畅游正在大开"代理"之门?

中华英雄

●制作：中华网龙 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com/

■成都 阿鱼

打击感！《中华英雄》

《中华英雄》这四个字想必大家都很熟悉，当年红遍亚洲的著名港漫，由大师黄玉郎、马荣成强强联合打造，之后拍摄的各类影视作品也是极受欢迎，“天煞孤星”华英雄的形象铺天盖地，这次同名网游作品由中国台湾中华网龙开发，大陆则由搜狐畅游正式代理，成为畅游2010年最新推出的3D武侠题材MMORPG。



《中华英雄》采用了擅长营造宏大场面、光影效果逼真的Unreal引擎，支持鼠标720度视角调整，引入了法线贴图、光线跟踪、天气渲染、景深效果等特效。

亦正亦邪，门派武学新颖

进入游戏，可选择三大门派阵营：“中华楼”是正气凛然的海外华人堡垒、剑法腿功扬名海内；“黑龙会”旗下杀手无数、野心勃勃；“地狱门”蛊毒血术令人闻风丧胆、行事诡谲邪异。亦正亦邪的阵营设立，让立志做英雄的朋友或决心成枭雄的玩家都能得偿所愿。

各门派还拥有共6种个性职业，中华楼的“剑”擅长近身缠斗、行动力极强，适合带领队员冲锋陷阵，是队伍中领导的不二人选；“腿”具有天生的敏捷与爆发力，常演绎出快速的华丽连招，能在短时间内爆发出巨大杀伤力；地狱门的“拳爪”投身邪门秘术的修行，能够召唤与操纵强化神兽，其多元化的战斗方式令人胆寒；“法器”不但擅长加血与辅助、对于内功攻击、施放法杖结界也是得心应手，堪称全能型的职业；黑龙会“刀”暴击骇人，常与濒死之际将潜能提高瞬间杀伤，形成逆转战局之势、“枪”精通各种远程暗杀技巧，火器的运用产生牵制敌人动向、将敌人玩弄于股掌之间的灵力。

6大职业中，每种职业都有主副武器可选，加上超高自由度的加点设置，《中华英雄》的职业系统将会是今后玩家投入精力最多的一部分。另外值得一提的是，职业中极富现代感的枪与攻击方式另类的腿，一个火爆十足还能双持、一个凌厉十足可于半空发力，都是笔者的心头之选，强烈推荐大家一试身手。

打击感，战斗连招

笔者大为感慨的是《中华英雄》呈现的优秀打击感，当真刀刀入肉、拳拳至骨，同时动作施展与招式释放的流畅度也很高。加上连招与连击概念的引入，令整个战斗系统足可与格斗动作游戏媲美。就拿笔者在游戏中选择过的“中华楼”剑宗一派来说，很多招式都是以原著中华英雄毕生武功为蓝本的，比如四季剑法、中华傲决，或者威力无穷的无量神掌、天罗八绝剑，都能去亲身体会与掌握，当然，想修行高阶武功必须先达到一定的学习等级，因此若想释放出华丽神功，也得和华英雄一样不断刻苦修行才可呀。P



虚幻引擎很擅长对远景的表现



唐人街



枪械是黑龙会的专用武器



战斗特效

特别 深度游戏

天龙八部
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部》新春版趣味活动详解

毫无疑问，在中国人心目中，春节是一年中最为重要的节气。每逢此时，千家万户都会沉浸在喜庆、温馨的节日氛围中。这不，天龙江湖的侠士豪杰们闹得正欢呢，洛阳、苏州、大理三大主城举办的众多春节活动，令大家“忙“得不可开交。

送元宵找恋人——洛阳情事多

春节来临，洛阳城中户户张灯结彩，挂上了大红灯笼，温馨、祥和的氛围与唯美的洛阳雪景交织在一起，勾勒出一幅瑞雪兆丰年的完美画面。而与这幅完美画面相呼应的，则是洛阳城中正在举行的精彩春节活动。

李大嘴送元宵

这是大宋名厨李大嘴特地为漂泊在外的江湖侠士们准备的温馨活动。2010年2月22日（正月初九）到2010年3月5日（正月二十）这段时间，李大嘴会在洛阳大街（134，152）上赠送元宵给每一位路过的侠士。元宵数量有限，为了确保每一位天龙侠士都能得到美味的元宵，李大嘴对元宵进行了限量发送，每人每日只能领取一个。

侠士们领取元宵后，千万别光顾着享受美味而忽略了它的妙用。大家稍微动动手，便可将元宵制作成汤圆。此时服用，侠士们可以获得一定数量的金钱（交子）与元宵纪念币（可以在元宵节当天参加抽奖活动，2枚元宵币抽取一次，每人最多参加3次；最高奖励为年兽坐骑），更有机会得到打孔材料等元宝珍品。

需要额外提醒大家：不同数量的元宵可以制作成不同的汤圆，一共可以制成“独一无二”、“成双成对”、“三阳开泰”、“四海兴隆”、“五谷丰登”五种汤圆。每种汤圆的外形不同，出元宝道具的几率也有所区别。

堆雪人与Boss拜年

还记得去年春节时，洛阳城中举行的全民砸雪人、Boss大拜年的趣味活动吗？是不是有些想念打雪仗时的疯狂，有些怀念Boss拜年时的窘态？

不用怀念！今年，这两大人气活动将继续在洛阳城中举行。2010年2月10日至13日，每天12：00，洛阳府前广场会出现一个雪人。老规矩，大家只需要将手中的幸福雪球使劲砸向雪人，雪人便会逐渐变大。雪人每一次变大，都会扔出一大堆宝箱供侠士们开启；宝箱里有金钱、元宝道具等好咚咚。

堆雪人活动结束的当天（2月13日），Boss拜年活动粉墨登场。一直到2月19日，全天龙的Boss都会在洛阳城中举办春节晚会。届时，Boss们将暂时褪去浓浓的杀气，在晚会上大肆搞笑，做出一个又一个囧囧的雷人举动。悄悄透露一下：今年Boss春晚的节目要比去年精彩许多，诸位侠士可别错过了哦！

寻找恋爱达人

洛阳情事多！多在哪里？当然是侠士们身上咯。

追求浪漫的朋友可要注意了，今年的春节与西方的情人节可是在一块儿的哦。所以，恋爱大师邱碧特专程来到洛阳（175，104），举办了一场声势浩大的“寻找恋爱”达人活动。

2010年2月8日到2010年2月21日，30级以上的侠士每天都可以到邱碧特那里领取任务。接受任务后，会获得“求爱情书”，并开始15分钟的倒计时。

在15分钟倒计时期间，侠士们只要选中异性玩家，就可以对他（她）使用道具“求爱情书”，如果示爱成功，则会获得新物品“BBB的垂青”。如果失败，则获得一个负面状态“心碎断肠”，持续1分钟，在此期间不能向其他玩家求爱。不过，忘情水可以帮助大家解除这个伤心的状态；棋局、楼兰寻宝、藏经阁、偷袭门派、贼兵入侵、大小缥缈峰、燕子坞等副本活动都会掉落这个奇特的物品。

15分钟内，侠士们收集到的“BBB的垂青”越多，则交任务的时候，获得的奖励越丰厚。经验、烟花、变身道具、易容丹、定颜珠、马鞍、爱心小窝、金刚砂、土灵珠、功力丹等众多珍宝，都是本活动的奖励品。



老板你好，我要买个元宵



Boss春晚总导演：赵半水



这个MM我喜欢！



被MM拒绝了……哪里有忘情水喝呀？是不是和愿灵泉一个模样

写春联放孔明灯——苏州趣事多

洛阳的迎春活动举行得如火如荼，作为四季如春的江南主城，苏州城的活动也举办得有声有色。收集春联、放孔明灯等民间传统喜庆活动，给苏州城的百姓们带来了诸多乐趣。

收集春联

过年贴春联是民间的传统习俗。不过，对于天龙侠士们而言，收集春联活动并非只是贴贴春联那么简单，而是要凭借自身对春联文化的理解，完成欧阳修给予的任务。

2010年1月22日到2010年2月13日，参与春联活动的侠士均可获得春联的一联（上联或下联）。到哪里去找相对应的另一联呢？当然是其他侠士的包裹里。

大家得到春联后，先看看联上的内容，然后寻找到持有相应字数的另一联的玩家，组上队伍一起前往欧阳修（苏州城87，80）处交付任务，即可获得属性状态、经验、土灵珠、金刚砂、天罡强化精华、珍兽滋补丹、马鞍、易容丹：小兔兔、易容丹：飘飘鸭、烟花等奖励。

放孔明灯

又是一年春来到！新年伊始，不如许下一些美好的愿望，将它们置放于孔明灯中，放飞到天空中，祈祷愿望能够在来年一一实现。

2010年2月21日到2010年3月3日，位于苏州城中的乐善使者左桐（129，213）会向侠士们限量赠送孔明灯。侠士们单人只能领取一次，然后有着结拜、夫妻、师徒关系的朋友，可额外领取一次。

侠士们领取到的孔明灯分为两种，一种是自己使用，另外一种是仅可交易给他人使用。大家可以将承载着美好愿望的孔明灯送给自己最在乎的人，给他（她）送去平安的祝福。

孔明灯使用后，有一定几率掉落各种新奇的小物件，大家可以将这些小物品卖给商人，赚取金钱。

听生肖故事——大理故事多

大理地处中原边陲，可这并不会影响其在春节来临时的高人气；因为，一些让侠士们颇感兴趣的活动正如火如荼地在大理城举行。

生肖故事

十二生肖的传说，是我国传统文化中的神话故事，讲述了十二种动物成仙排座次的故事，内容相当有趣。现在，天龙侠士们就要与这个有趣的传说来一次亲密接触了。

2010年2月9日到2010年2月27日，20级以上的玩家每天都可以到大理（159，111）阿勇处领取生肖故事任务。大家将在一系列多线任务中体验到有趣的生肖故事；并会在完成任务后获得经验、变身道具等奖励。

新春祈年

随着春节脚步的临近，著名的善人孙八爷又有善举了！2月1日到2月13日，位于大理城的孙八爷会向30级以上的侠士赠送一个“祈年福结”（具有“夫妻”、“师徒”、“结拜”关系的玩家，组队后找孙八爷多领取一个福结），并请大家将福结挂到苏州城外太湖的许愿树（159，187）上，为天下苍生祈福。

侠士们完成任务后，会随机获得经验、新年福香包、煞星易容丹、染发剂、烟花。新年福香包等奖励。

三大主城，活动众多，精彩不断，足以让大家过上一个开开心心的春节。末了，我还要透露一个神秘的春节活动，吊吊大家胃口：此活动名为“金玉满堂”，与帮派有关，将会在帮会城市中开展。 此活动只有帮会官员才能开启，活动NPC为帮会城市中的财政官员钱为一。此活动将围绕“拯救旷世灵玉”这一核心内容展开，参与的人必须在帮会城市中四处寻找特殊矿石。如果能保护好旷世灵玉，参与的侠士将有几率得到经验、武魂技能书、珍兽舍利子、帮会资金等丰厚奖励……



还想继续了解活动内容？没门！说了要吊吊大家胃口嘛，嘿嘿，还是请大家自行体验咯！



苏州城地图



苏州城美景



大理城地图



漂亮的舞狮



善人孙八爷

头条新闻

■《地下城与勇士》第五章开启



1月12日，腾讯游戏旗下格斗网游《地下城与勇士》正式开启第五章——进化之光。

腾讯游戏表示："第五章——进化之光采用全新新手指引，全面升级游戏界面。为了改善游戏内窗口的便利性，新版本对血蓝条形状进行了休整。在原先的NPC检索基础上，新版本更是加入了全球导航系统。另外，配合新增的地图功能，第五章还加入了双排技能按钮，并可以自我设置键位标准以及组合键。"

第五章更新后，神枪手和圣职者角色的所有技能与SP都会初始化。调整了大部分技能的表现效果及伤害方式，增加部分新技能，职业道具和任务也有相应的变化。第五章中还将开放两个新地下城"布万家的修炼场"与"月光酒馆"，同时包括"浅析之地""天帷禁地"在内的多个地下城进行了调整，调整内容包括进入等级，Boss威力，掉落物品，怪物配置，物品配置等各方面。

第五章的商城界面也变更为与整体风格相近的设计，增加推荐装扮、装扮搭配保存、多种浏览顺序、试穿时的角色动作等功能，并加入一系列中国特色水浒套装商品。

■《寻仙》更新资料片



1月11日，《寻仙》更新资料片"金玉良缘"。资料片中新增姻缘系统，超过四十级的男女即可建立情侣关系，积累情缘值后订婚至结婚。玩家做情侣任务和夫妻任务能获得道具奖励，对自己的伴侣使用这些道具，能增加双方的情缘值。情侣玩家能在姻缘玉兔处购买情侣专属动作、时装、夫妻称号、夫妻技能以及快速的骑宠，情缘值越高，能购买的奖励越丰富。同时，结婚的玩家还可以在游戏中举办一场婚礼仪式，婚礼采办人提供大量的酒菜和烟花爆竹，还有各种天气效果可供选择，典雅婚庆仪式和豪华婚庆仪式后续版本开放。

另外，资料片中调整了称号系统，每个称号都有独一无二的被动属性。职业技能、副本、家族门派、师徒系统等多项游戏内容，也都在资料片中得到了调整。同时，游戏商城中增添了新冬衣"富贵貂皮装"和新的道具宠物"驴车"。

■《战地之王》体验服开启

《战地之王》体验服于1月12日开启。体验服开放后，每个小时自动将AVA点刷新到1万，玩家只需在游戏商城内点击刷新按钮即可看到收到的AVA点。

新版本主要更新内容有：增加两把近战武器、增加一种手雷、增加新手爆破地图、优化游戏版本内容、优化部分武器手感。

在1月14日～1月17日期间，玩家登陆AVA体验服服务器进行游戏或新创建角色，就有机会在正式服获得人气道具、狙王必备利器之TPG1七天体验权。官方在所有注册体验服的玩家中抽取3000名幸运玩家，在玩家的正式服账号上发放TPG1七天体验权。

月评

■ 网吧用户

前不久有媒体称，由顺网网吧星传媒统计的《2009年网吧游戏排行榜》正式出炉，在网吧游戏排行榜前十大中，腾讯占据半壁江山。而中国互联网信息中心最新的统计显示，目前中国网络游戏玩家高达6931万，其中有半数集中在网吧，因此腾讯游戏占领网吧恐怕将会拉大和其竞争对手的差距。

这份数据到底有多准确很难讲，但大致方向应该不错，尽管网吧行业不如前些年那样门槛低，不过依然是现今网游玩家的主力场所。

尽管我已经很少去网吧通宵达旦，但看着楼下那家网吧的霓虹灯招牌时还是觉得颇为亲切，当年在网吧里本来打算玩一小会但是不小心一下到了半夜2点为了便宜不如选择包夜的生活，我想这辈子也不会忘掉。

所以对很多人来说，网吧不是厂商掌控江山的利器，而是一个承载回忆的容器。

最后说句题外话，似乎这几年关于网吧的负面报道少了很多，这是一件好事，一个用来休闲的地方，本就不该掺杂太多危险，当然，这不是网吧本身的问题。P



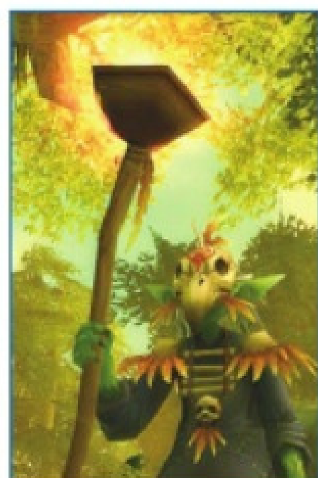
我从没去过这样高档的网吧……

QQ仙侠传
●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://xxz.qq.com

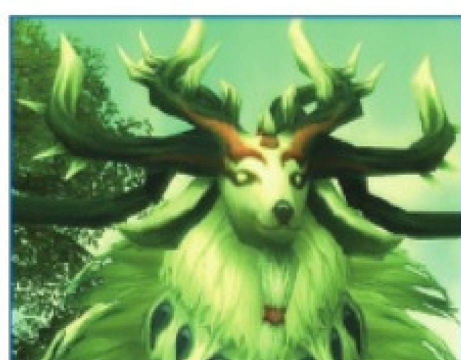
■深圳 LULU

《QQ仙侠传》十五Boss一览

很难像DND那样准确规范仙侠，实际上这个名字本身就很宽泛，可以说解释权完全在制作方手里，但从《仙剑奇侠传》延续下来的“仙侠风”似乎依然强劲，不管是厂商还是玩家，都还对这类题材抱有很大期望。以往我们都是从职业上给游戏一个大致定位，今次不如反着来，看看《QQ仙侠传》中目前的十五大Boss。



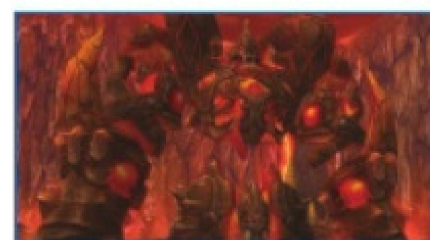
1 地藏妖王：黑暗魔王高渊于西陆魔蚀众生，创造出地藏妖这种奇异生物。形貌丑陋，智商低下，却又极度忠诚，且内部互相排挤，争功邀宠。其中地藏妖王带着魔下子弟来到东部广通，伺机对人类不利，以昌盛魔道。



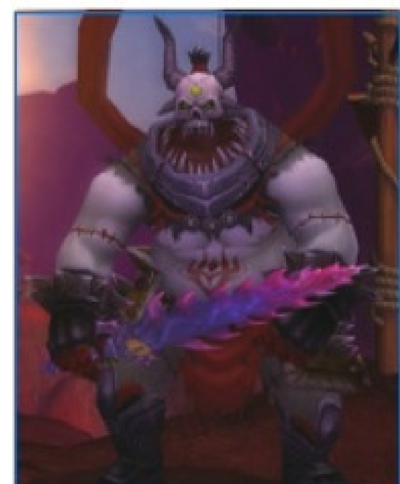
2 白泽：本是仙界的仙鹿之王，拥有优雅的形体与强大的仙术。在天地劫后受到影之蚀，迷失本性，深受心魔困扰，寄望人间英雄前去解脱苦难。



3 睚眦：天工神兽，本是墨家巨子墨夜创造的机械兽，动如风，疾如火，能力十分强大，墨夜战死后，睚眦无人控制，迷失本性，成为见人杀人、见魔斩魔的狂暴猛兽。



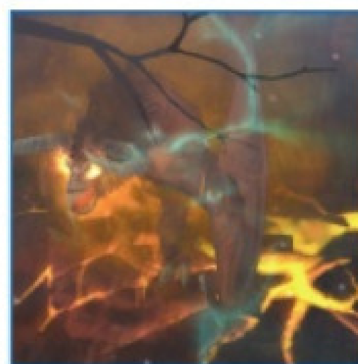
4血池魔君：天地劫变，五星崩溃，人间大地分裂形成中州裂谷，吞噬了无数人类的生命。死亡的阴影和魔族的影之力形成了血池，无数怨灵缠绕生成了可怖的血池魔君。这是一个巨大、黑暗、难以打败的敌人，它的本性中没有光明，没有仁爱，只有无尽的死亡和破坏的本能。



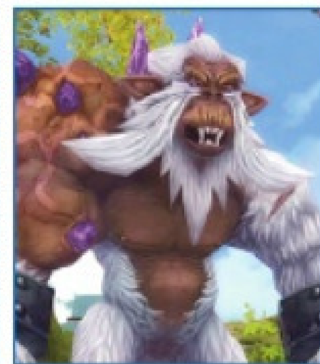
5血魔剑狂：剑门血战中永夜魔王破军召唤的永夜魔族，形体恐怖，力量巨大。它能一剑杀死成千士卒，所到之处白骨盈野，阴风惨人。如今它依然在剑门一带为祸人间。



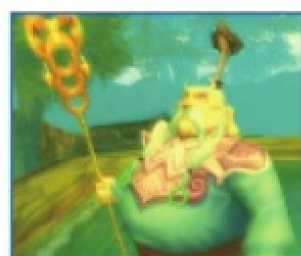
6 龙魂：行神如空，跨海驰虹。龙魂本是海族的王者，成为仙界万仙之王的光魂载体。天地劫时，万仙之王和七魔上主决战，唤出龙身发动绝技，封印七魔上主。龙身也耗尽力量而崩亡，化作龙战之野上绵延千里的白骨。其魂魄从此迷失，游荡在龙战之野。



7 蚩尤：上古神系中的一员。在诸神归元后，他因受“影”之蚀而迷失本性，留在三界中，被万仙之王以仙术困在星界。



8 狂猿大圣：上古神系的敌对者，隐居在桃止山中。被天地劫的震动惊醒，重新出现危害人间。拥有强大的武力攻击与狂放的本性。



9 谷王：五谷仙是低级仙灵，驻守在神州各地，尤其是田园富饶五谷丰登之地，犹如人类所谓“土地神”。因在仙族内地位低下，一直对仙界不满。仙魔大战之时叛离仙族，占据东部乐游原及桃止山部分地区。他们的首领就是谷王。



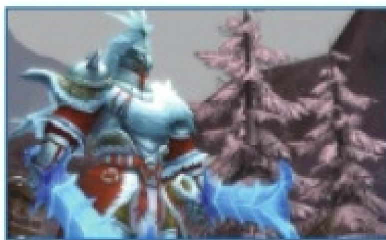
10 万荒疫佛：瘟疫魔王玉衡的手下大将，潜伏在中州东部的窥天洞中。天地劫时他从灭魔剑手里骗得星镜，从此销声匿迹。



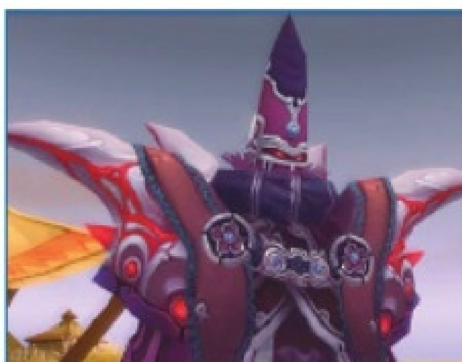
11 夜摩：羽灵本是仙界的守护者，共有三位羽灵王。第一次仙界期间，夜摩追随七魔上主，带领一部分羽灵堕落成魔。



12 慕容桐：玄朝末代皇子，本将成为天下之主。他对这一代的英雄任桓之等人怀有深深仇恨，又不愿受魔族控制，打开封魔之器而得到了强大的影之力，却也从此形体变异，无法再回人间，如今他孤隐匿在魔心祭坛，对一切人仙魔都满怀戒心。



13 夏侯勒：人类中的野心家，在仙族和魔族之间摇摆的墙头草。拥立殇皇少子慕容桐为傀儡天子，奉为洛川天子。夏侯勒自称洛川王，其兵被称做洛川兵。劫余被仙族占领后，密谋推翻新王轩辕龙羿。



14 高渊：第一次仙劫时，高渊是追随七魔上主堕天的众魔之一，后来成为魔王。高渊拥有蛊惑人心的力量和非一般的领导才能，在西域建立拜火教，自命为拜火教大祭司，引导西域民众尊崇魔王为神。剑门血战中高渊被人类英雄澹台名打败，身体与心魔被迫分离。失去力量的身体继续扮演拜火祭司，而心魔则还原成黑暗魔王，占据拜火圣地，为祸人间。



15 澹台名：玉京星阙杳然迹，无人唱彻大风歌。澹台名是天地劫时最耀眼的人类英雄，与任桓之结为兄弟，组建天道军，他以血肉之躯对抗魔王，并击败黑暗魔王高渊，使其身魂分离，是天地劫中人类创造的最伟大功业。然而那一战后，澹台名却转身走入黑暗，成为永夜魔王破军手下的爱将。原因为何，至今无人得知。P

战地之王

●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：射击 ●游戏状态：不删档内测
●官方网站：http://ava.qq.com

■河北 老鸭

《战地之王》狙击手生存手册

一名成熟的狙击手，完全可以颠覆战场上的天平。沉着、冷静、无情，是对狙击手最好的诠释。在《战地之王》（以下简称AVA）中，狙击手被赋予了全新的使命，由于游戏十分注重真实性的描绘，所以AVA内的狙击手不再是以往FPS游戏中的秒杀制造者。

但为何还有很多玩家选择了狙击手这个职业？原因就在于，他们能在游戏中体验到什么才是真正的狙击手，什么才是真实的战场。

狙击的价值体现——战术配合

AVA之所以吸引大量FPS玩家，这与其十分注重团队偕同作战模式有着密不可分的关联。在团队中，狙击手扮演的是暗夜杀手，所以要特别注重自我隐蔽。通常情况下，狙击手都要隐蔽于墙角、走廊的阴暗面等等。要说起狙击手的战术应用，应该从战斗本身角度去思考，也就是说通过团队整体作战要求来部署狙击手在战场中的作用与位置。先来说说狙击手在战场中的作用，应该将射击范围定义在敌方组织进攻、布点防守上，例如以战车模式——沙漠风暴为例，防守方应该率先进入咖啡屋，利用阴暗的光线作为掩护，对进攻队员实施狙击；而进攻队员则进入出生点二层的走廊，狙击咖啡屋内的防守方狙击手。

既然双方在战斗开始时，都率先占领有力地形来实施狙击，在这看似矛与盾的对峙中，又要注意哪些战术问题呢？按照目前战术演练来看，狙击手无外乎为两种战斗姿态：第一种是守点狙击手，第二种是跟随步兵、侦察兵同进退的移动狙击手。

先来看看守点狙击手在战术上有哪些特点，首先守点狙击手的视线必须要跟随我方进攻队员，因为第一批进攻的队员将成为对方狙击手的首要攻击目标，那么守点狙击手就有机会发现对方狙击手的大体方位；其次，一定要注意隐蔽，切记不可长时间将身体暴露在外，因为当你发现目标的时候，目标同样也能发现你；其三，守点狙击手并不是说在原点不动，而是说在某一区域内，所以在该区域内应该不断地移动，寻求最佳射击位置，以及发现并锁定目标。

移动狙击手的操作难度较大，需要有快速的射击反映。一般在移动中以持手枪姿态，这样能够增强角色的移动速度，并且能够在正面遇敌中以手枪攻击，来换取寻找掩体的时间。目前来说SV98是最适合在移动中使用的狙击步枪，开镜时间比TPG1要短，而且可开镜瞬间进行射击，基本上达到瞬间狙击的要求。但狙击手在移动射击时如果遇到多名敌人，必死无疑。所以移动狙击手更要注重对声音的辨别，例如利用脚步声来判断对方的方位，进而做好提前部署。鉴于切枪上子弹的过程，这里笔者就不多做介绍，基本上地球人都知道喽。

杀人利器——三种狙击步枪比拼

目前游戏中的狙击步枪分为三大类型：连狙、平衡狙、重狙。游戏终归是游戏，不可能完全模拟真实战场，所以也就产生了因狙击步枪形态不同而引发的各种战斗姿态。有人喜欢用重狙、有人喜欢用连狙，但笔者认为还是应该以战斗形态为依据，酌情选择狙击步枪使用。以下将对三种形态的狙击步枪做以详细分析，共同探讨这其中的奥秘。

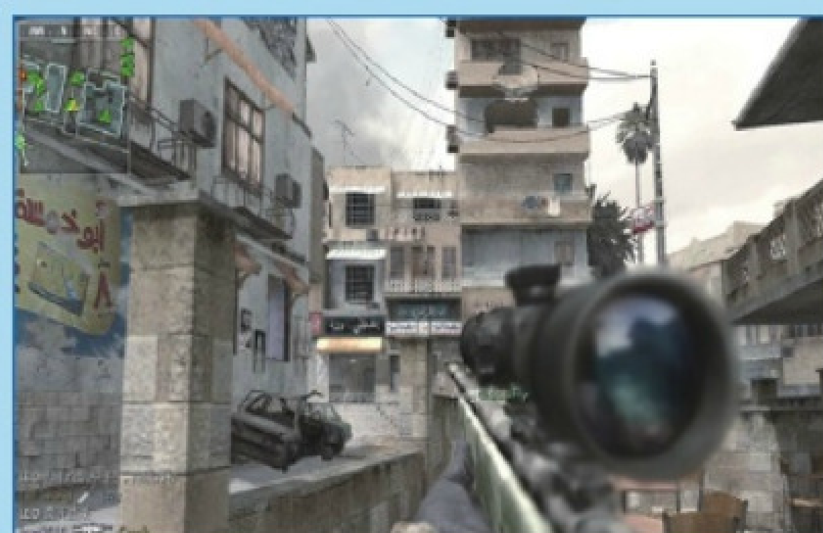
连狙

代表枪型：GALILSNIPER

GALILSNIPER（以下简称GA）最吸引人的特点就是能够在开镜状态下，进行连续射击，并且战斗力持续性强，可以针对各类突发事件进行精准度较高的快速射击。但是GA也有着致命的缺点，那就是它的攻击力较低。在对方满血状态下，需要两枪才能将其击毙，这对秒杀代言者的狙击手来说，是绝对无法接受的。为此在一些个人战中，以GA为代表的连狙，并没有受到玩家的追捧。但随着游戏进展的不断深入，团队偕同作战越来越体现出其重要位置，GA作为远程精准连续射击的利器，也开始受到玩家的重点关注。不求一枪毙命，但求牢牢压制对方行径，GA的特性也逐步体现出它


定点狙击手，看护火箭筒获取点


利用掩体进行射击


盲狙开枪的瞬间！


跳跃中歼灭敌人，注意提前量

的价值所在！

平衡狙

代表枪型：SV98

SV98是游戏中综合能力最强悍的狙击步枪。作为目前使用人数最多的狙击步枪，SV98通过改造后，其攻击力能够达到95，命中目标腹部以上，可达到一枪毙命的效果。此外，SV98之所以吸引众多玩家的目光，也是因其自身重量（影响角色移动速度）较低、开镜速度较快、瞄准基线误差小、换弹时间短。

利用手枪进行狙击步枪的切换，SV98则可以完全适应各种战斗的需求。与连狙GA相比，SV98除了在连续射击上有着先天性的缺陷，其他性能则完全优越GA，特别是在机动性上，虽然GA为连狙，但快速反映下的射击能力，远不及SV98。以至于很多玩家在竞技模式、战车模式中，凭借自身的游戏技巧，将SV98当做冲锋枪来使用。与此同时，因SV98的综合实力较强、平衡性能突出，也是最适合新手用于狙击训练的狙击步枪。

重狙

代表枪型：TPG1

玩家沉迷于TPG1的主要原因有两点：第一，TPG1有着酷酷的外形；第二，TPG1是目前唯一可一枪毙命的狙击步枪。先来说说TPG1的主要特色，射击距离最远、精准度最高，同时拥有最高可达110的杀伤力，可完全忽视对方防弹衣的存在，超远距离秒杀任何目标。这些特点足以让狙击迷们疯狂，并且掏出RMB来购买此枪。

但TPG1也有着十分致命的缺点，重量最大、并且机动性太低，开镜、切换枪的速度过慢，不适用于突发事件的处理。此外弹容量只有5发，可持续作战能力较低。最为关键的一点是，游戏中并不具备过于远距离的射击场景，致使TPG1的超远距离射程无用武之地。以目前游戏中的实际情况来看，TPG1在爆破战中出现的次数较多，而在其他战斗中，如战车、竞技、生死等模式中，使用的次数较少，原因就是TPG1不能满足战场需求，不能仅仅因为其超强的杀伤力，就忽视其他性能的表现。

完美狙击——狙击手生存守则

了解完战术配合，以及目前主流狙击的性能，下面就来看看一名合格的狙击手是如何在战场上生存。曾记得当兵时，队长对我说的那句话：战场不会给你任何条件，你必须适应战场。

狙击手除了具备稳定的射击精准度外，还必须要有出色的快速反应神经。即使游戏做的再逼真，也终究无法与真实的战场相比，但同为狙击的环境来说，快速精准射击是不变的法则。游戏中，狙击手不能去等待敌人的出现，必须要去寻找目标。

而在与目标对峙过程中，又会因为不能暴露自己而失去最佳射击时机。那么如何解决这个问题呢？当寻找目标时，如果没有射击条件，必须用肉眼锁定目标的方位，然后迅速找到掩体进行隐蔽。此时无论是站立还是下蹲，要有明确的方向感来确定目标的大体方位，然后调整射击姿态，在移出掩体的一瞬间，开镜、将准星对准到目标的方位上，随即开枪射击。此外用也可以用手枪来进行定点，也就是在以往CS中的盲狙一样，在不开瞄准镜的情况下，开枪射击。总之，开枪时机越早，命中目标、保全自身的几率就会越大。

接下来让我们来看看几种常见的狙击形态。

盲狙：AVA中的盲狙与CS等游戏中的盲狙大同小异，都是利用手枪准星瞄准目标，然后快速切换狙击步枪、并在不开瞄准镜的情况下，开枪射击。不过要注意的是，玩家在游戏中移动时，准星也将随之产生小幅度移动，所以盲狙的难度还是较大的。

跳狙：跳狙类似于快速开瞄准镜之后，然后利用滑动鼠标来确定目标位置并随即开枪的一种闪狙射击方式。这种射击方式的难度比盲狙还要强，因为在跳跃的过程中，除了目标可能发生移动外，狙击手自身也将因身体的移动，而产生视觉误差，所以一定要掌握好提前量，并做好估算值。

守狙：此类狙击方式类似于守株待兔，在敌人可能出现的点位上，进行瞄准射击。关键就在是否能准确把握射击的最佳时间。一定要牢记如果已经丧失了射击条件，万万不可开枪，因为一旦开枪，也就意味着暴露了自己所在的方位。如果对方是手拿PP19的突击兵，64发子弹的扫射，是无论如何也无法躲避的。



远距离精准射击，注意死角位置









GA有很好的压制作用，SV98则是目前版本中综合能力最好的狙击枪，TPG1是目前版本中唯一可一枪毙命的大杀器

■写在前面

开篇先公布一个好消息，自从2009年下半年“魔兽卡牌”抽奖活动举办以来，读者反响相当不错，参与者众多，为了回馈广大读者朋友们，本刊联合魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司，一起推出“了解《魔兽世界》集换式卡牌，得刮刮卡大奖”年终特别奖，奖品名录如下：

一等奖一名 泡沫塑料剑架（兑换泡沫塑料剑架）刮刮卡

二等奖五名 摇摇虎（兑换摇摇虎）刮刮卡

三等奖十名 跳舞（兑换自动跳舞信号发射器）刮刮卡

所有在2010年2月28日将中旬刊回函卡寄回的读者（以邮戳为准），均可以参加抽奖。







桌游吧现在大有当年网吧“一拥而上”的感觉，全国各地的桌游吧总数大概1000家业不止了，很多人想当然的以为开了桌游吧，生意一定会火，一定有大钱好赚。那么实际情况是什么样子的呢？

本次本刊记者“蹲点”北京一家桌游吧，针对其周六下午（晚上）的营业情况进行报道分析。我们深知，如果想说明桌游吧经营状况，仅靠一家桌游吧一个营业日的数据是远远不够的。其实，由于各地桌游业发展水平的极度不平衡，即使拿整个上海地区或者北京地区的数据来，也还是有以偏概全的感觉。我们这个报道，只希望给桌游相关人员一个可借鉴的参考。同时我还必须告诉大家，我们选的这家桌游吧营业已近一年，实力及在北京桌游玩家群体中的口碑都是一流的。盲目开桌游吧的热潮，似乎该降温了。

另一篇文章《桌游半年之我见》，是一名玩了半年多桌游的玩家对整个中国桌游业的一些思考，涉及到目前国内桌游业的方方面面。他的意见未必准确，甚至也未必正确，不过至少思考的方式该当如此。当然，如果你有什么不同意见和想法，都欢迎来交流，E-mail地址：Say@popsoft.com.cn，只要你言之成理，我们很愿意刊出供广大读者借鉴和讨论。

本期介绍的精品桌游，增加到6款，分别是毛利人（Maori）、打鸭子（Sitting Ducks）、谁知我心（Dixit）、一千零一夜（Tales of the Arabian Nights）、小白世纪（Munchkin）、幽灵猎人（Shadow Hunters）。在游戏基本情况简介部分，我们除给出游戏名称、设计者、出品公司、出品时间以外，还特别增加了游戏人数这一项目。一款桌游，最多可供多少人同时玩、最适合几个玩家同时玩，这在一定程度上影响了该游戏的主体框架和设计思路，也影响着玩家对它的喜好和偏爱程度。

本期介绍的6款桌游中，最有特色的当属谁知我心（Dixit），这款看起来像“看图说话”的游戏，规则简单，可拓展的余地又大，充分的发挥玩家的联想能力、表达能力和理解能力，确实是非常好的聚会游戏。

一千零一夜（Tales of the Arabian Nights）也很特别，几乎所有的中国玩家都认可它是一款好游戏，但没有多少玩家真正投入地去玩，耗时时间相对较长只是个次要原因，主要的障碍在于超大的英文阅读量。

毛利人（Maori）这款游戏，也有有趣之处，我们在正文中介绍的是它的基础规则，基础规则简单易懂，但多数玩家玩过后，觉得这个游戏运气成分较大。翻出一个合适的图板，一下子就能得很多分，而翻出什么样的图板，却是随机的。其实此类“摆图板”的游戏，都或多或少的有这样的问题。好在毛利人（Maori）这款桌游还有扩展规则可供玩家选用，这里不再就毛利人（Maori）的扩展规则做详细介绍，进阶的桌游玩家可自行研究，我只想说明，桌游设计师在设计桌游时当然会力求游戏规则简单易懂、公平合理且平衡性强，但还是有不少桌游在平衡性上有一定的问题（比如万智牌的早期版本，几乎版版都有数量不少的禁牌，禁牌可以简单理解为因牌过强而不允许在正式比赛中使用的牌），玩家在玩桌游的时候，也不一定要墨守设计师已经定下来的规则，换个规则或者玩法，说不定老游戏又会焕发青春。P

2009年12月中获奖名单

一等奖 云南 张若然

二等奖 新疆 蒋欣伟　四川 罗斌　甘肃 张帆　上海 陆琪　湖南 谢亿星

三等奖 四川 周志强等30人

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志2010年2月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 幽灵虎宝宝

二等奖5名 海象人风筝

三等奖30名 魔兽卡牌起始包20个，跳舞10个（随机选取其一）

奖品刮刮卡的具体介绍请参看本期正文文章，刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加2010年2月中抽奖的回函卡截止日期为2010年2月28日，以邮戳为准）。



桌游半年之我见

■北京 摩卡

我是从2009年五一期间开始接触桌游的，时间不算长。最初是朋友们力劝我去接触一下桌游，不过当时我并没有去，原因其实很简单——我怕沉迷。后来因为工作的原因，开始接触桌游后，发现自己还不错，再好的游戏方式也要有度，玩桌游也是如此，我至少还把持得住……那位读者你别笑，如果你笑了，只有两种可能，一种是你还没接触过桌游，另一种是你已经沉迷了……

闲话就说这么多，当是活跃一下气氛，下面进入正题。桌游业在过去的一年里高速发展，不过高速发展的大形势下，却有着相当多的隐忧，在这个高速发展的时期，我们不但需要有热情，还要有冷静的分析，如此才能保证桌游业不走歪路。

国家的管理与扶持

没有规矩不成方圆，目前国家对桌游业的管理，基本处在真空状态。大家不要一提起管理就皱眉头，其实任何行业，管理是必须的，这同时也意味着一种扶持和保证，会使绝大多数从业人员从中受益。

不过从另一方面讲，桌游业是新生事物，自身又具鲜明之特点，如何管理好，也是要颇费心思的事情。

媒体的关注和支持

事实上，平面媒体方面，国内目前还没有一本影响力巨大的正规的桌游专门刊物，虽然包括《大众软件》在内的数家媒体有了桌游的专区，但总体来说，影响力还远远不够。

网络媒体方面，虽然相关的社区、论坛最近新出了很多，但新浪、搜狐、网易、腾讯等大型门户网站，都还没有桌游的专区（截止到2009年底）。

关于桌游的展会

对于电脑电视游戏，国外有E3，有TGS，国内也有ChinaJoy，虽然ChinaJoy基本成了ShowGirl展示大会了，但你还是要承认这个大会对产业还是有促进作用的。

桌游领域，国外有Essen游戏展，国内呢？目前什么都没有……我们需要专门的桌游展吗？需要！举行国内桌游展的条件成熟了吗？还没有！但没有并不意味着我们可以不去做，意味着我们需要去做的还很多，万事开头难而好的开始又是成功的一半，该是做点什么的时候了。

关于桌游吧

桌游吧主要集中在大城市，桌游吧经营者的主要经济压力在于桌游吧的房租，大城市的房租很贵，有这么几条，就意味着盲目“上马”桌游吧项目不是个好主意，你至少要把房钱挣出来吧？

现有桌游吧的经营者，你也必须明白桌游吧的核心竞争力是什么，这核心竞争力应该是——服务，你提供一个环境优雅氛围好的场所、你提供很多各具特色的精美桌游，你给玩家讲解每个他们感兴趣的桌游的规则……这些都是服务！如果你连桌游的规则都讲不清楚，你怎么能留住长期的玩家……你说价格竞争？价格竞争短时间之内有用，长久来讲不是个办法。桌游吧经营者的利润空间本身很有限，价格竞争最后损伤的是所有从业人员的利益。

专业的桌游讲解员的缺乏也是一个问题，这可不是能把各种桌游的规则了解清楚就行的。桌游吧讲解员必须知识渊博、头脑清晰且表达能力强，还需要为人热情、善于同陌生人交流，这些个要求，要想都达到，确实也不是那么容易的。

关于实体桌游店

最初的桌游玩家，都是通过各种关系或渠道，从国外带回桌游。目前的状况是淘宝等购物网站也能买到种类相当丰富的桌游，不过这种销售方式，相对于实体的桌游店销售模式，有它固有的弊端。去实体桌游店购买桌游的过程，本身即是一个学习和了解桌游的过程，还有机会结识桌游同好。对于实体店老板来说，推销桌游的过程是一个桌游知识普及的过程，也是一个吸引潜在玩家的过程。去实体桌游店购买桌游这件事，对于购销双方是双赢的。

经营桌游吧同时也做桌游销售，其实是个不错的模式，只是这样会比单纯经营桌游吧风险更高、经济方面的压力更大。据了解，所有的桌游吧中同时从事桌游销售的不足总量的10%。我个人认为，一定数量的实体桌游店，是桌游行业继续稳定发展的重要基础之一。

关于桌游的汉化

我们现在能玩到的桌游，非中文的占大多数，虽然中国台湾的新天鹅堡公司和中国香港的战棋会，都加大了在大陆推出中文产品的力度，我们面临的情况也依旧是如此。

有人会说，桌游玩家们（尤其是部分资深玩家）已经习惯了玩非中文版的桌游，即使情况果真如此，我们也一样需要简体中文版桌游的推出，这是一个标志，玩国外桌游→玩中文版的国外桌游→玩中国人的原创桌游→把中国的原创桌游推广到国外，这应该是每个中国玩家的愿望吧。

关于原创桌游

正如前段所言，原创桌游是中国桌游业发展必须有的一个阶段。但罗马不是一天建成的，桌游的创意也不是一下子就能想出来的，有了个好创意离最后推出成品依旧相距甚远。目前中国的原创桌游刚刚起步，千万不可用“创意抄袭”的模式，直接把国外知名桌游的创意拿来就用，不要提什么“窃书不算偷书”的论调，一开始起步就走错路的话，想回到正确的路上来就难了。踏踏实实一步一个脚印，才是通往成功最有效的途径。

关于桌游Online化

“不插电”曾是桌游的一大特色，Online化似乎也是未来发展的一种趋势，但即使要Online化，版权保护也必须注意。



桌游吧经营状况体验报告

■本刊记者

据最新的统计资料显示，截止到2009年底，全国各地共有桌游吧近千家。当然，数量这么多的桌游吧，经营情况差距相当大，有的已经是数家连锁店的规模，而租个两居室整几套游戏就开店的也不是没有。

在这千余家桌游吧中，上海地区的桌游吧数量占统治性的优势，占总数的2/3强，我们认为，实际以上海地区的桌游人口而论，上海地区的桌游吧数量目前已是过饱和状态，在未来的一段时间内，这么多的桌游吧，将面临着倒闭、整合、重组的过程。

基于这种考虑，我们首先选择了北京的一家桌游吧作为试点（我们认为，北京地区的桌游吧与桌游人口的比例，要比上海地区的合理），来体验一下桌游吧的经营状况。

一般说来，中国城市人群的夜生活，越往南方便越活跃，不过对于桌游吧来讲，周六下午顾客数最多（节日除外），却是各地共同特点。因此，我们选定了一个周六的下午，来到这家位于北京三环以内的这家桌游吧。

这家桌游吧开张于2009年初，现共有各类桌游200余种，每个月大概新进5种新品桌游，有两名专职的桌游讲解员（教新手如何玩桌游的）。下午一点钟开始营业以后，从一点半开始，陆续有玩家上门。从开始营业到结束，一共上门17拨共计71名玩家（以这个数据推算，这个周六北京桌游吧的总体玩家数估计有三四千，据我们得到的数据，上海的数字在一两万）。桌游讲解员介绍说：平常的周六，来的玩家比这个周六要多一些。

在这些玩家中，有两人一起来的，三人的也有，绝大部分是四至五人的，超过五人的比较少。桌游讲解员向我们介绍说，节日期间比如圣诞、元旦来的玩家成群结伙，大多超过五人，有明显的聚会性质，只不过是聚会地点由餐厅、咖啡吧或网吧改到了桌游吧而已。平时一般是几个同好一起约着玩玩，人数就不会太多。

来玩的玩家中女玩家的比例之高，大大超出我们的预估。来的这17拨玩家中，每拨都有女玩家，总体比例比50%略低一点（我们先期拿到的上海地区桌游吧此项统计的结果显示：上海地区在桌游吧玩桌游的女性玩家比例达到并超过50%）。这和桌游本身的特点是息息相关的，桌游的种类很多，而且风格差别和难以差距都很大，每种类型的玩家都不难在其中找到自己喜欢类型的游戏，同时，很多制作精良的桌游，深受女性玩家之喜爱，似乎比电脑游戏对女玩家更有吸引力。

在这17拨玩家中，有一拨里还有几名外国人士，不过你如果经常光顾桌游吧，就不会感到奇怪。老外玩家用半生不熟的中文，国内玩家用半熟不生的英文，努力沟通着，桌游成为他们之间沟通的桥梁，也许你真会因此交个老外朋友呢。

来的这70多名玩家，如果以对桌游的了解程度（比如玩过桌游的次数、接触到得桌游的种类等）来分，基本上都属于入门级的，即绝大多数来的玩家，玩过几次桌游或者至少通过某些渠道对桌游有一点点初步的了解。这些玩家基本上需要桌游讲解员向他们推荐游戏并详细讲解规则，才能顺利就开始游戏，而且桌游讲解员还要在他们游戏过程中随时解决他们的各种疑问。好在这些玩家们不是同时来到桌游吧的，否则两个桌游讲解员，是没有办法照顾到这么多玩家的。这些初入门的玩家热情很高，玩的也很High，而且我相信，这些玩家会把自己玩桌游的感受，很快的传给他们的亲朋好友，而下一个周六，说不定他们的亲朋好友也会到桌游吧来体验一下。

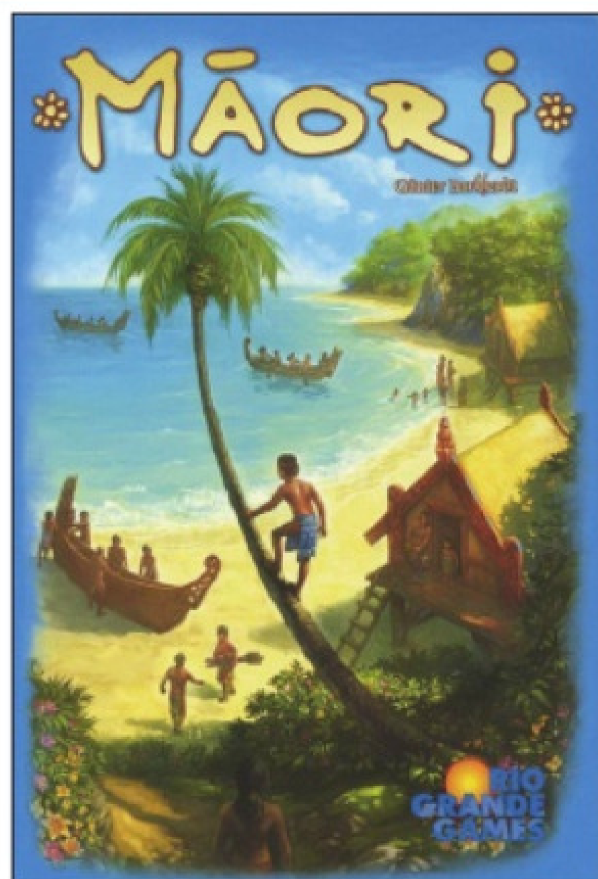
桌游讲解员介绍给这些玩家的，多半也是相对简单的入门级游戏。整体看来，规则简单但游戏过程中又能生出比较多变化、游戏画风或者配件精致可爱的这些游戏类型，比较受初玩者喜欢。就目前来看，多人（6人或以上）同玩的游戏，目前可选择性余地不大，当一拨比较多的玩家一起来到桌游吧时，桌游讲解员为他们选游戏，就要费些思量。就我们的观察而言，这70多名玩家，没有玩万智牌或者魔兽卡牌的，玩三国杀的只有一桌五人。

这70多名玩家中的大多数，在桌游吧玩的平均时间在2小时左右，短的一个小时出头，长的大概接近4小时，消费是平均每人不到30元。我们认为，这种时间和金钱上的投入，相对于其他的消费方式，对于目前桌游玩家的主体（主要是大学生、企业白领等等）来说，是适合的。桌游的玩家人数，有着非常大的发展潜力。

桌游吧经营者的压力（经济方面），主要是桌游吧场地的租费（尤其是北京这种寸土寸金的地方），再有就是供游戏用的桌游的购买费用，除此之外还有桌游讲解员的收入及水电等日常开销，对于一个刚开始经营的桌游吧来讲，压力还是很大的。所以虽然桌游业整体目前是一个正向的蓬勃发展的势头，但对于筹划在近期内开桌游吧的朋友来讲，还需要仔细斟酌。

我们深知，如果想说明桌游吧经营状况，仅靠一家桌游吧一个营业日的数据是远远不够的。其实，由于各地桌游业发展水平的极度不平衡，即使拿整个上海地区或者北京地区的数据来，也还是有以偏概全的感觉。我们把北京这家桌游吧的一个营业日（周六下午到晚上）的真实营业情况罗列如上，只希望给桌游相关人员一个可借鉴的参考。P

文中部分数据来自上海方盒子365公司，特此表示感谢！



游戏名称：Maori
中文名称：毛利人
游戏人数：2–5人
设计者：Günter Burkhardt
出品公司：Rio Grande Games
发行时间：2009年

首先简单解释一下：毛利人，是新西兰的土著居民，而这款与航海有关的桌游当然也不是真和毛利人有多大的关联，不过是借用了一个名字而已。

Maori供2–5人同时游戏，属于“摆片”类型（此类型的桌游数量很多）。每个玩家有一片属于自己的游戏板，分正反两面。游戏板有4×5共20个小格子，正面左下有一块占一小格的小岛屿，还有两条船，右上是占据3个小格子的半岛，上面还有该如何计算玩家得分的简单图示。游戏板的反面中间的六个小格子被一圈小岛屿隔开，用作扩展规则用（关于扩展规则，下文将专门介绍）。

游戏开始时，将游戏提供的小图板（大小等同于玩家游戏板上一个小格子）背面朝上扣在桌面上，从中随机选取出16片，摆成4×4的方阵，然后翻开，正面朝上。这些小图板上每片所绘的内容都不尽相同，可能是一个稍大的岛屿的一部分，也可能是一个小岛一座火山，或者是一条船等等。同时有些岛上有花环，有些有棕榈树、小木屋和贝壳等等。

每个玩家发5个贝壳为“货币”，选任意玩家为先手玩家，将咖啡色的小船放在4×4方阵的一角（共有8个位置可选），该玩家可以顺时针移动小船，移动的步数最少为1（不允许不动），最多等同于自己游戏板上船只的总数（游戏开始时每个玩家的游戏板上有两条船，所以最多移动两步）。当然，为了选到自己心仪的小图板，也可以支付贝壳来多移动步数（每支付一个贝壳多移动一步）。移动结束后，可以拿取咖啡色船所在行（列）最靠近船的那片小图板，也可以拿取该行（列）的任意小图片，条件是必须支付贝壳作为费用（依据离小船的距离，分别支付1–3个贝壳，但当该行列中有绘有火山的小图板时，则不能跨过火山拿图板），也可以任何片都不拿。

玩家拿到小图板后，可将其摆在自己的游戏板上（如果暂时觉得无处可摆，可以先放在手里，以后再找机会摆上，不过放在手里的最多只能有一片）。当然，摆放也是有规则的，首先，绝大多数小图板是有方向性的（可根据图板上所绘的棕榈树、房屋的方向判断），不允许摆反。其次，有些小图板上画的是一个稍大的岛屿的一部分，要求放在和它相邻的图板必须完美闭合（岛连岛海连海）。如果你拿到的小图板上画有贝壳，那么画几个贝壳，就拿几个贝壳到手中。

玩家在自己的回合里，除了移船拿片外，也可以选择将手中的小图板放在游戏板上，或者将游戏板上自觉放的不合适的小图板拆下扔掉。

当任一玩家将游戏板都拼满后，游戏结束，但其他玩家仍可完成自己最后的这个回合，然后开始计算分数。

必须是拼合完整的岛屿才能计算分数，如果该岛上有一个完整的花环计10分，在没有小木屋的情况下，每有一棵树算1分，有小木屋时一棵树2分。船只最多的玩家有一只船算1分，贝壳最多的玩家每个贝壳1分（此两项允许并列），得分最高者获胜。





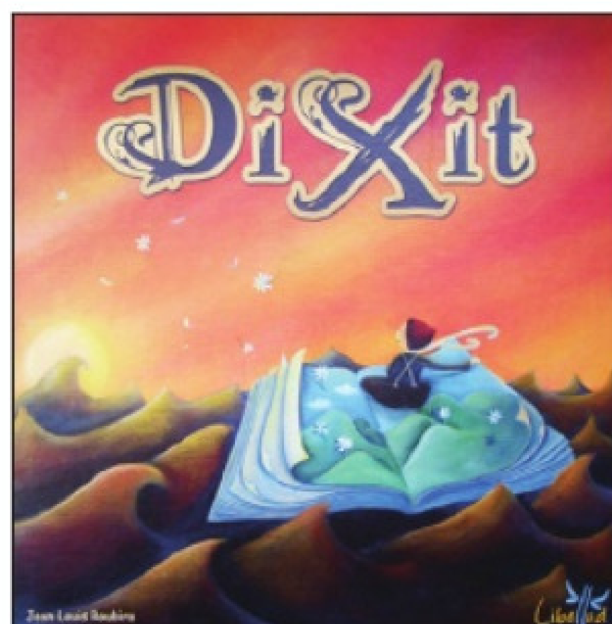
游戏名称：Sitting Ducks
中文名称：打鸭子
游戏人数：3–6人（5或6人最佳）
设计者：Keith Meyers
出品公司：Amigo Spiele/Playroom Entertainment/Wargames Club Publishing
出品时间：2005年

如果你玩过任天堂家用游戏机的话，一定会记得一款叫《打鸭子》的激光枪射击游戏，每关都会从草丛里飞出两只鸭子，你拿着枪对准电视开枪，然后会有一只大狗收获你打下的鸭子。父母曾禁止玩这类游戏，因为这样会毁坏电视，确实如此吗？我至今也不知道……不过有了Sitting Ducks这款游戏，你就可以在桌子上过打鸭子的瘾了，而且还是打其他玩家的，哈哈！

游戏中有两种牌，一种牌叫行动牌，背面红色，玩家在游戏开始时，每人抓三张，另一种叫鸭子牌，背面黄色，其中有6种颜色的鸭子牌各6张，还有5张空水域牌，玩家每人选一种颜色的鸭子，放在自己面前一张，剩下的牌和空水域洗混在一起，然后在水域板上翻开6张，剩下的放在鸭子牌库位置（这款游戏的德版不包含水域版，玩家只要翻开6张，在桌子上码一排就可以），游戏开始！玩家依顺时针出行动牌，每次出一张抓一张，行动牌有很多种，玩家要三选一出什么行动牌，其中最主要的是瞄准和开枪，顾名思义，出瞄准牌后，玩家可以将瞄准片放在一张鸭子牌上，而开枪则是打掉瞄准下面的鸭子，被打的鸭子直接回到那位玩家的面前，行动牌中还有很多有趣的牌，比如瞄准向前或向后移，快枪手（不用瞄准直接打掉），和别的鸭子换位置，双瞄准，双枪等等，为玩家制造欢乐而壮烈的气氛，每个玩家都只有5只鸭子可以被打，如果都被打掉了，也不退出游戏，而是可以继续打别人的鸭子报仇，直到还剩一个玩家有鸭子牌为止，这个玩家获得游戏胜利。

这款游戏是6人游戏中较为欢乐的一款游戏，有些游戏行动牌需要读英文，可能会给玩家造成麻烦，但是也有简单的标示，只要依次说明就可以，游戏中可以表现出玩家的生存能力和人缘如何，充满激烈的外交和谈判，游戏过程会很欢乐，今年这款游戏将出版新版，并在原有基础上增加了更多新的行动牌，十分让人期待。





游戏名称：Dixit
中文名称：谁知我心、言不达意
游戏人数：3-6人（5或6人最佳）
设计者：Jean-Louis Roubira
出品公司：Libellud
出品时间：2008年

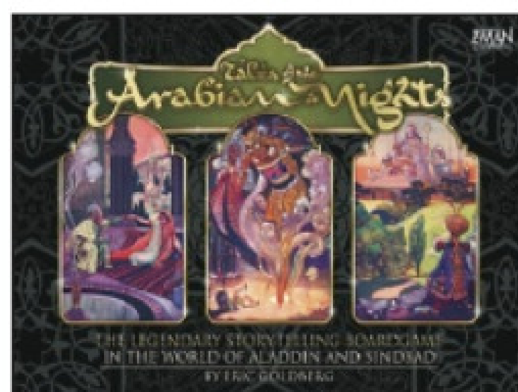
这是一款很神奇的游戏，虽然是2008年出品的，但是最近才被桌游玩家挖掘出来，并大受好评，众多桌游爱好者都给出“桌游吧必备游戏”的高度评价，并在2009年获得了很多大奖。如法国年度游戏大奖、西班牙年度游戏大奖、美国最佳聚会游戏奖等等。游戏的主要配件是84张不同图案的卡牌，卡牌画风比较统一，兼具奇幻和童话的感觉，让人爱不释手。除了卡牌外，还有铺满鲜花的石子路用来表示分数，六种颜色的小兔子模型用来记录每个玩家的分数，整体上看着就是那么可爱，就算摆在桌上不玩，看着都很赏心悦目。

游戏一开始，每个玩家暗抓六张牌，根据玩家数量，会得到标有1-6个数字的6块小正方形硬板，用于投票，选择一个玩家先开始，这个玩家要从手中出一张牌扣在桌子中间，然后说一句话或一个词或一个成语或人名等等，甚至可以唱句歌，来表示这张牌的内容。然后其他玩家必须依照这个玩家说出的话，从手中的六张牌中选择一张最接近这句话的牌，选好后扣在桌子中间，所有人扣好后，说话的玩家拿起这六张牌，洗一洗，然后依次翻开，并将这些牌依次编号。这时，其他玩家要仔细查看，并确认哪张是说话人出的牌，然后拿自己的数字小硬板，扣在自己面前，来表示自己选择哪一个，但是不能选择自己的，这时，大家同时翻开，看谁选的对。如果所有人都选对或都没选对，那么说话的人不得分，其他人每人两分，这说明说话人对牌的描述过于准确或过于离谱。如果有一部分一人选对，一部分人没选对，那么选对的人和说话的人各得三分，这说明说话的人分寸掌握的很好。除此之外，如果你的画迷惑了其他玩家，他们选了你的画，那么有几个人选你，你额外加几分。然后，每人再补一张牌，顺时针，下一个人成为说话的人，直到所有牌都抓完，看谁的分多谁赢。



游戏的英文名字dixit，直译为：武断的词，从游戏机制上看，确实如此，但是我们中文形容词丰富，经过很多玩家体验过以后，中文译名“谁知我心”或“言不达意”最终被确定，因为这更能体现这款游戏的有趣之处。游戏本身没有文字，而且规则简单，但玩家间互动丰富，还可以充分发挥玩家的想象力，确实是非常好的聚会游戏。





游戏名称：Tales of the Arabian Nights
中文名称：一千零一夜（或 天方夜谭）
游戏人数：1-6人（4或5人最佳）
设计者：Eric Goldberg
出品公司：Z-Man Games
出品时间：2009年

这款游戏是1985年同名游戏的再版，较1985年的版本，这次的新版对游戏内容进行了更加合理的调整，整体美工都是重新绘制的，让这款游戏更符合现代桌上游戏的标准。

从名字我们就可以看出，这是一款阿拉伯背景的游戏，游戏中每位玩家都扮演天方夜谭中的一名角色，在世界各个地方冒险，完成各种任务，最先获得足够分数的玩家将获得游戏的胜利，游戏中，每个玩家都拥有自己的技能和人物特性，选择任务后，玩家就要向着目的地出发，而所过之处也将触发新的事件或任务，游戏整体流程并不复杂，但多达几百页的故事书，则是游戏的内容所在，玩家每次触发事件，都要根据玩家的现状和所拥有的技能，以及玩家的选择，生成不同的事件。事件过程中，玩家依然要根据情况作出选择，从而引导事件的发展，故事书和对照表就是用于故事的发生和发展，而游戏的乐趣所在就是玩家选择后，所导致的不同结果，由于故事和事件大约有1000种，所以每次玩游戏，都会有不同的感受，玩过《山中小屋的背叛》的玩家可能会觉得，这就是一款阿拉伯背景的角色扮演游戏，没错。就是这样，但这个游戏在内容上要比小黑屋多10倍以上，虽然不重复的体验，让这款游戏耐玩性极高，但对于中文玩家来说，英文阅读量则是超级的大。所以在国内，完整玩完这款游戏的人很少，更多的玩家都是觉得这款游戏很好，但对又厚又沉得故事书十分畏惧。



可能有些看客会觉得我们介绍的这款游戏，有点不实用，但我们之所以来介绍这款游戏，是因为我们中国拥有更多的内容和故事可以用于桌游中，既然有外国人敢于创造如此内容庞大的阿拉伯题材游戏，为什么我们自己不根据我们的故事创造自己的中国特色游戏呢？据说，现在有几位台湾桌游爱好者在翻译这款游戏的故事书，耗时已经1个多月了，未见成果，多么艰苦的事情，又可见多么的痴迷，有朝一日，我们也要外国桌游玩家日夜辛劳的翻译我们中国背景的大作，也算是给他们上一堂中国文化课了！





游戏名称：Munchkin
中文名称：小白世纪（或 小白牌）
游戏人数：2−6人（4或5人最佳）
设计者：Steve Jackson
出品公司：Steve Jackson Games/Wargames Club Publishing
出品时间：2001年

这是一款非常有名、非常恶搞的桌上卡牌游戏，之所以本期拿出来介绍，是因为最近才有中文正版出现，而且翻译的还可以，玩家终于不用一边查字典、一边恶搞别人了！

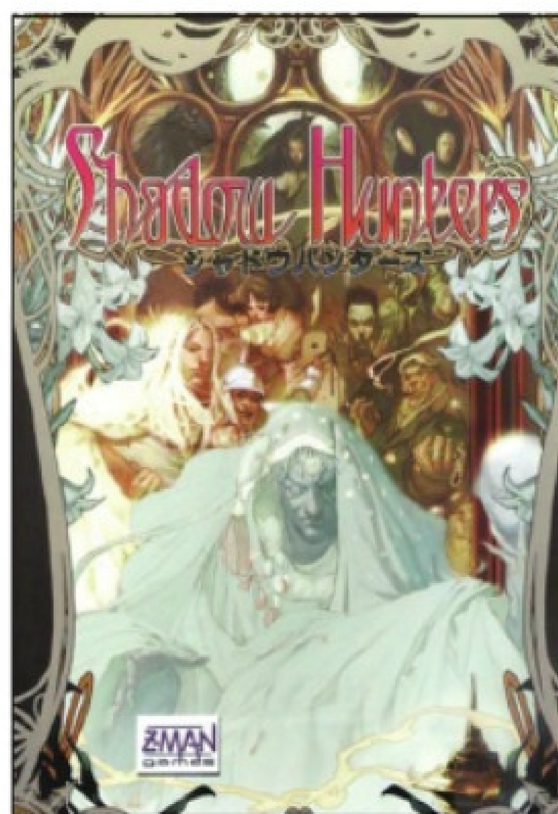
小白这款游戏自2001年推出后，至今已经出了20多个扩展，去年又新出了版图版的小白任务游戏，让小白家族进入版图游戏领域；在众多卡牌游戏中，这款游戏可能是扩展最多的游戏，为什么这款游戏有如此的生命力呢？

首先，为什么叫小白这个名字呢？因为游戏中的玩家被画成一个白色的小人，这个白色的小人会带着装备挑战充满怪物和陷阱的地下城，从而获得金钱，并且打败怪物升级，先升到10级的玩家将获胜。游戏在基础版上配件相当简单，只有一堆房间牌和一堆宝藏牌，还有一个逃跑骰子。根据统计，牌上需要阅读的词平均不少于30个，词汇量相当大，所以对应的游戏内容也是十分丰富。房间牌每回合玩家都要翻，代表玩家探索地下城的一个房间，可能会是个怪物，也可能是个诅咒，或者是其他牌，如果是怪物，那么玩家就要打，打过了可以得到宝藏，打不过就要逃跑（掷骰子，六面骰子，一般大于等于五才逃跑成功……概率不高），逃跑失败就要承受恶果，可能会让玩家降等级，或者丢宝藏。如果是诅咒，玩家必须立刻承受，如果是其他牌，比如害别人的牌，或者是职业、种族等有用的牌，玩家则可以亮出，或拿到手中；宝藏牌中都是好牌，有装备，有药剂，可以增加玩家的实力。

游戏设计上很符合实际情况，玩家只能装备一个帽子、一件盔甲、一双鞋和一把双手武器（或2把单手武器），而且有些装备是某些特定种族或职业才能装备，很适合喜欢奇幻背景的玩家。

很多跑团的玩家会拿小白牌当“踢门”团玩，虽然不会有情节，但是“踢门”杀怪、害队友，很是过瘾，游戏中有些规则不是非常严谨，而设计者给出了两条天律——1.规则没有写的情况，听游戏所有者的！2.如果参与者没有游戏所有者，以那位玩家的声音大，就按他的为准。恶搞有理，害人不耻就是这个游戏的精髓所在，游戏给玩家的就是这种有趣的体验，虽然被那些喜欢平衡的策略游戏的玩家嗤之以鼻，但这个游戏的存在价值就是，在你们无聊的时候，拿出来，笑一笑，然后无聊的时间就瞬间过去了。





游戏名称：Shadow Hunters
中文名称：幽灵猎人
游戏人数：4−8 人
设计者：Yasutaka Ikeda
出品公司：Z−Man Games
出品时间：2005年

在种类众多的桌游中，可供6人以上同时游戏的桌游并不多，像《矮人矿工》《魔城马车》《猜狐狸》等，都算是较好的游戏了，而这款《幽灵猎人》，也是很不错的多人游戏，虽然游戏内容多了一点，但玩起来并不沉闷，多人游戏的有趣要素基本上都具备——隐藏身份及任务、人物特别技能、装备、互相打斗，使这款游戏也深受玩家的喜欢。

游戏中玩家可能会扮演三种身份：幽灵，猎人，平民，而每个身份都有自己的特性和任务，也就是说，虽然我可以找到同种族的人，一起对抗别人，但其实我还是有自己的任务的。游戏通常以某一个人宣布胜利为结束，所以种族在游戏中并不是最重要的。

游戏中，玩家可以在图版上绘制的地区间移动，玩家移动到某个地区，就可以执行该地区的能力，如果你与另一个玩家在同一个地区，你还可以攻击他，玩家每个人都有生命，如果任何玩家的生命值为零了，那么他就死了，他将退出游戏，其他人继续。游戏中有装备牌和可以使用的一次性牌，玩家获得装备后可以增强攻击或者防御，一次性牌可以给其他玩家使用，从而改变他的移动或者攻击效果。还有一种牌叫隐士牌，这种牌玩家翻开后要按牌上的指示获得效果，而且必须诚实接受，这种隐士牌有点类似强手棋的机会和命运，有些会有帮助，有些则说明你今天有点倒霉。



游戏在机制上与bang、《魔城马车》《矮人矿工》有相似的地方，但在角色移动，物品使用等方面又独具创新，各种要素的结合也恰到好处，对于设计多人游戏（一般指多于5人），最忌讳的一点就是，玩家等待时间过长，这将严重影响玩家的参与积极性，这主要由于回合行动过多，游戏内容过多，或者规则复杂造成，但过于简单的游戏又会让玩家失去兴趣，所以，一款好的多人游戏往往是那种内容不多、难度适中、互动频繁的游戏，所以这款游戏在多人体验上的反响还是不错的，除了任务和隐士牌有一些英文阅读量外，多数玩家可以接受，玩腻了《矮人矿工》或《猜狐狸》的玩家，可以试试这款游戏。





从零开始认识魔兽卡牌

不要走！

不要一看标题就走！

看完了下面三行字再走不迟！！

我要向你介绍一种在国外非常流行的游戏，它在国内也正在迅速蔓延，如果你再不了解它，你就OUT了！

是的，它是一种卡牌游戏，它与“魔兽”有关，但它不是那种无聊的升级与打怪游戏，它是属于智者的游戏，是带给你收藏乐趣的游戏。

好吧，如果你看完了如上这些还没兴趣，你走吧。

如果您对此有点兴趣——哪怕只有一点——请你继续向下看。

在你试图了解这个游戏之前，我们需要先将您分类。

如果您是万智牌或者其它集换式卡牌的玩家，您可以只看本文第三节。

如果您是《魔兽世界》或者《魔兽争霸Ⅲ》的玩家，您可以只看本文第二节。



大名鼎鼎的黑龙公主

如果您从来不了解“魔兽”是什么，“卡牌”是什么，您的主要游戏是跳房子或者扑克牌，那么，从本文第一节，我们开始吧。

如果您拒绝一切游戏——那请您赶紧去忙吧，看到这里已经是在浪费您的生命了。

慢走，好运——可怜的人。

第一节

我相信你的身边一定至少有一位电子游戏玩家。

是的，您可能并不怎么理解他怎么那么着迷一些打打杀杀的东西或者干脆觉得他是在浪费自己的生命。

但每周，或许你都会召集上几个好朋友一起打升级或者在QQ游戏大厅里下军旗或者你在你的电脑上翻纸牌挖地雷。您自认为那才是智者的游戏。当然您也并没有真的去玩桥牌或者下围棋，那些东西太难了。

我要向您介绍的这个东西，恰巧介乎于这两者之间。

距今30多年以前，也就是在那个计算机还只属于军用，电子游戏还属于痴人做梦的年代，一种叫做桌游（Board Game）的游戏类型开始了。

这种游戏很有趣，不需要太大的场地，不需要什么专用的器具，你只需要召集几个朋友，在一张桌子上，借助骰子和一些规则说明卡片和一张地图，就可以进行很多有趣的战争、历史、经营类的游戏。

是不是想起了什么？是的，“大富翁”就是其中一种——但，我们要说的比“大富翁”丰富很多。

桌游发展到后来出现了相当多的类型，其中一些时至今日都仍然广受欢迎，比如卡坦岛、电力公司等等，有数千种。

桌游和其他游戏相比最大的不同，就是它锻炼脑力，而不是锻炼身体或者大拇指。

公元1993年，一个叫做理查·加菲尔的数学博士发明了一种依靠扑克牌大小的卡片进行的游戏——集换式卡牌游戏：万智牌。



万智牌logo

万智牌就像它的名字一样，对玩家的智力是有要求的。打一个比方来说，如果打扑克的难度是1，而围棋的难度是10，那么万智牌的难度，大概是5。

在公元1999年以前，中国的老古董们从未推荐一个真正有趣的游戏给孩子们。但万智牌是个例外，在中国，它是国家体委向民众推荐的益智竞技项目

万智牌的成功之处在于，它同时赋予了一个游戏战斗、收集、交换（或交易）三种乐趣。

还记得一幅扑克牌一共有多少张吗？54张。也就是54种牌。

万智牌发展到今天，各种牌总共6000多种，而这个数字，还在不断的增加。

那为什么说万智牌有三种乐趣呢？

首先，因为万智牌的玩法是，从这6000多种牌当中，你可以随意选取不少于60张的牌，按照你自己的意思组成一套牌去和别人战斗。

同时，这些牌各有各的作用，而且各有各的不同价值与稀有度，所以你完全可以像收集赵雅芝阿姨的贴纸那样去收集它。

最后，你可以通过与别人交换牌或与别人买卖牌来获得经营的乐趣。

好吧，说到这里我不得不提示你，我其实并不是想推荐你去玩万智牌，这游戏的年龄比我还大。

我要向你推荐的，是和万智牌具有一样的精髓，同时比万智牌更年轻、上升速度更快、更多变化、更丰富有趣的另一个游戏——魔兽世界集换式卡牌游戏（World of Warcraft Trading Card Game）。

第二节

欢迎来到“桌面魔兽世界”的世界。

如果你是一个《魔兽世界》的玩家，我相信你其实对魔兽卡牌多少有一些耳闻，那就是：刮刮卡。

你注意到一些人骑着一种叫做幽灵虎的坐骑、一些人身边伴随着一种你从未见过的宠物小猩猩，一些人可以在瞬间把自己变成食人魔。

你去问这些人怎么拥有这些东西的，他回答你：刮刮卡。

那么这些刮刮卡从哪里来呢？

好吧，这种刮刮卡来自于魔兽卡牌游戏。

但是如果你以为魔兽卡牌游戏就是让你从一大堆纸牌里找到一张刮刮卡你就错了。

事实上，魔兽卡牌是以《魔兽世界》为背景，独立于魔兽世界线上游戏之外，同时与魔兽世界线上游戏有着非常有趣互动的一种桌面游戏。

好吧，如果你还是不得要领。我这样来说吧。

在《魔兽世界》或者《魔兽争霸三》中，你PK过吧？你和部落或者联盟的家伙相互试图杀死过对方吧？

那种时候，你总是使用你的大概不超过20种技能，闪躲腾挪，一会儿防守一会儿进攻，比拼的不仅仅是你按键的速度，更是你灵活以及准确的应用你的技能，控制住对方、保护好自己，目标只有两个：活下去以及杀死对方。

我现在请您设想一下。假设那个PK过程被放慢了一百倍，同时你可以运用的技能、武器、装备等等增加了几千种，同时你还可以召唤出有各种各样能力的几千种帮手，那意味着什么？

是的，那意味着策略，更多的策略。

好吧，在魔兽竞技场中你从来都是10%的胜率，野外PK你总得叫帮手来才搞的定，你承认你不是一个反应最快速的家伙。但还好，我相信你是一个智者。你的优势不是你的反应，而是你缜密的思考。如果你同意这个观点，魔兽卡牌游戏，你就应该尝试一下。

魔兽卡牌游戏，就是把魔兽线上游戏中的竞技场，变成了让你更多运用脑力进行的一个桌面策略游戏。

OK，你说你从来不打竞技场，你是raid向的玩家，你喜欢和一群朋友共同推倒Boss，我要告诉你的是，魔兽卡牌游戏，同时也具有raid模式的游戏方式。

当你已经厌倦了通过TS和一群不知道在哪里的家伙打一个Boss以后，你可以试着拿上魔兽卡牌，和几个你最喜欢的朋友，一起找一张桌子，坐下来，用卡牌推倒黑龙妹妹、玛瑟里顿或者黑暗神庙的伊利丹。



智慧的较量

相信我，蹂躏一个你认识的家伙的快乐，比蹂躏一台电脑服务器，要大出上百倍。

天啊，我真的喜欢那个要输了的家伙的嘴脸。

卡牌游戏的优势在于，你的技能、装备、人物等等，都印刷在纸牌上，它属于你。只要你不是因为特别的怕冷烧掉了它，你就一直拥有它。并且他们中相当的一部分，都会随着时间的流逝而变得越来越值钱。



新版刮刮卡

第三节

魔兽世界集换式卡牌游戏并不是世界上第一款同类型游戏。但它是当前上升速度最快，潜在用户基数最大的一款集换式卡牌游戏。

我们要承认万智牌是魔兽世界的老师，万智牌用了16年时间，发展了上百万的玩家。但魔兽世界卡牌游戏的背后，是接近2000万的魔兽世界线上游戏玩家。他们中的每个人，都有可能成为魔兽卡牌的玩家。

如果你已经是一个万智牌的玩家了，我很乐于告诉您魔兽卡牌与万智牌的不同。要强调的是：在这一节里面我无意于把魔兽卡牌与某些卡牌游戏相比较。那些游戏……真的……哇哦……我就不说那些游戏指的是什么了。

魔兽卡牌拥有的一些东西却是万智牌真的并不具有的。

比如raid模式。

比如大竞技场模式。

比如夺旗模式。

比如刮刮卡（好吧，我不得不提及它）。

事实上我知道要说服另外一个游戏的玩家来到这个游戏其实没有太多的可能性，我只是希望这段文字能够让您更多一点的了解魔兽卡牌。

或者至少，保持对魔兽卡牌基本的礼貌与尊重。

第四节：结束语

OK，到此为止，你已经对魔兽卡牌建立了一个大概的印象。

今后，我们将逐步向您展开魔兽世界集换式卡牌的整个庞大体系。

我要很坦率的跟你讲，如果您并不打算花钱玩这个游戏，其实是完全可以通过网络做到的，不必讳言的是，网上有专门的软件，叫做MWS，它可以让您通过网络玩这个游戏。完全免费。

但我并不鼓励您这么做。因为那会让您丧失掉这个游戏很精髓的一种东西：朋友。

最后，我要表达一种态度，我们如此热切的向您推荐这个东西，就如同我们会同样热切的向您推荐一部叫做《真爱至上》的电影一样。并不是我们将从这部电影里获利，仅仅是因为那真的是一部好电影。P

（想了解更多有关魔兽卡牌，请kapai.178.com.）

蜀门

●制作：运营上海天雷 ●运营：运营上海天雷
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.shumenol.com/

■北京 Hail

《蜀门》快速升级小细节

现在《蜀门》中玩家问得最多的恐怕还是怎么升级更快，一般来说，无外乎打怪、副本、做任务，不过话说回来，要是人人都千篇一律，那怎么还能出现冲级狂人的？所以要想升级快，细节一个都不能少哦。成败在于细节，这句话在《蜀门》种同样适用。

替身草人和仙界加血药水

第一次登录游戏，系统会很大方地给你一个福袋，里面别的都不重要，仙界血药水和替身草人，一定要保管好。

个人建议，草人在35级别以前能不用就别用，不过如果你很有钱，那就不用在乎了。35级以前死一次掉经验也就几千，如果有花花来拉你一把，更是只掉一半。如果说你现在还不能体会草人的重要性，没关系，以后会了解的。要知道，40级以后再掉可就是上万了，所以说，现在级别低，死了就死了，别拿草人不当人……另外草人用完后记得及时补充，最少也要随身携带一到两个，以后级别高了，这一个草人相当于几万经验呢。

仙界药水的功效更加神奇，同样呼吁新手们上来先不要使用，等到以后级别高时再用，想象一下，等你血量到1万多时，下本快灭团，来个仙界药水，啪一下，血给你涨满了，这是什么感觉？真是“信春哥，原地满状态复活”！咱又活啦。所以仙界药水30级以前放仓库吧，30以后可以带着，不过也要酌情使用，因为这东西用完就没，不好买！

让经验多起来

刚才说的都是防止掉经验的，现在说说如何多得经验。

地球人都知道，5级就可以拜师了，有什么用呢？首先一点，有个师傅，可以解答你在游戏中遇到的各类问题，可以帮你杀个精英怪，带你下个副本什么的，另外即使这个师傅很不负责，那也没有关系，最起码你每次升级时会多得到5%的经验，不过还是希望各位新手可以找个称职的好师傅。

每天上线第一件事，先领取当日的双倍经验丸，可不要小看了这双倍经验丸，虽然只有短短的半个小时，不过积少成多。怀揣着双倍，你就期待周日3倍经验的来临吧，记住这个双倍经验一定要配合官方的经验加成时一同使用，要么纯属浪费，别没事就瞎吃，不过如果是做高级本，或者是自己勤奋单刷野怪时，偶尔也可以奢侈一下，毕竟看着还差6、7%的经验不升级也是很着急的。

PvE在《蜀门》中是一个独特的元神锻炼系统，元神级别高了可以延长闭关时间，另外在做PVE时所得到的经验奖励也是很丰厚的。我与几位朋友组的固定队，每次最少34波，12万经验。

要想做好PvE，团队的搭配很重要，首先要有一个能抗的和尚，一个第二能抗的青城，两个远程的高输出，一个级别低一点的花。最好能有一个固定队。这就是一个能冲击高段位的基本配置。和尚装备要好点，青城也要差不多，远程一个峨眉一个仙禽最好，水峨眉的海潮诀是必不可少，还有八卦阵和仙禽的烈焰网，以及玉石鼎的减速，都是不可或缺的，至于花花嘛，级别一定要低，这样可以把PvE的怪的级别都拉下来点，花花控制在比队友低4～5级就可以了，太低也就失去本来的作用了，这种配置基本上28波不成问题，配合默契后，38波也是有可能的。

到了刷双时，千万不能手软，找个和自己级别差不太多的精英怪狂刷。如果装备好，那恭喜你，可以单刷，如果装备不太好，没问题，找个小花带着一起刷。

以前做副本都是为了完成任务，组队和别人一起来，不过有一次，在等队友等得不耐烦时无聊打了打小怪，我的天，经验刷刷的。

如果想升级快，装备够好的话，就找个比自己级别低一点的副本进去单刷。如果装备不好，就找个大号双开，带着自己来刷副本小怪。大家可能发现了，平时和一个大号组队刷野外时小号经验分得很少，根本不是平均分配，可能是官方限制大家刷怪升级的一个手段，不过如果在副本里这种情况不存在，副本里小怪要比野外小怪经验高很多。

最后，40本以前步兵还好说，40本以后尽量还是搞个坐骑哦！P


低级时使用替身草人和药水有些不值


每天别忘领经验丸



你能打几波?

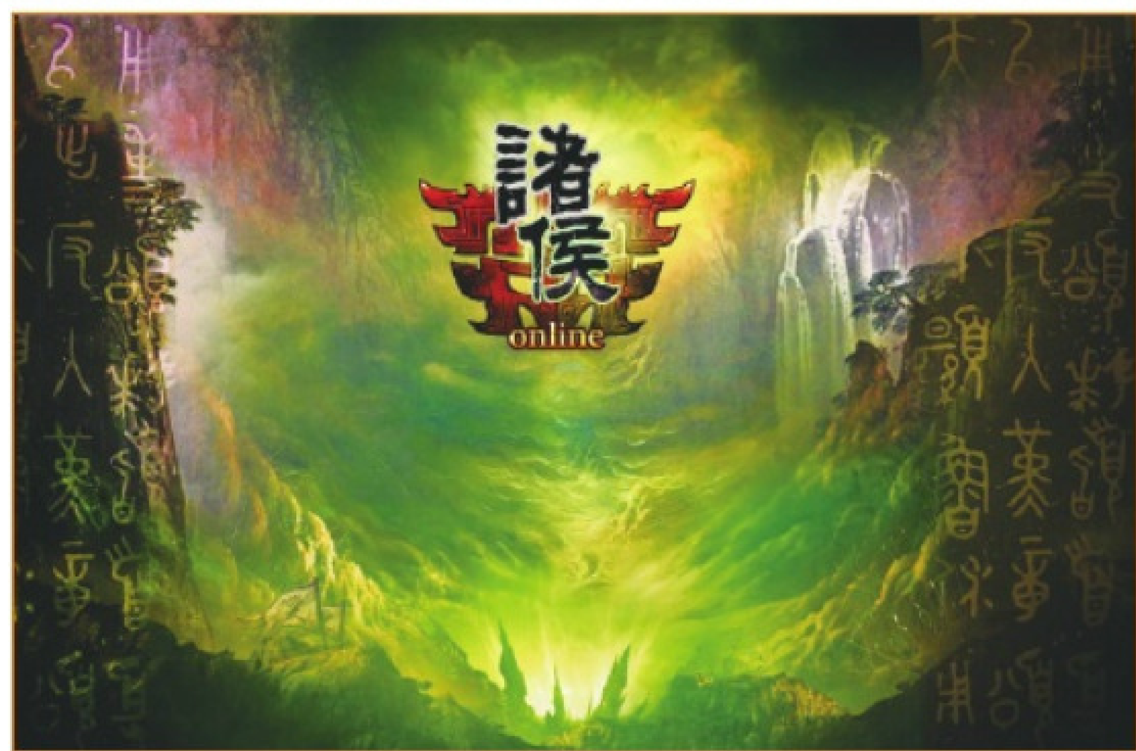

在双倍加三倍，再加经验符的作用下，一个精英怪9000经验

诸侯 ●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zh.12ha.com/

■北京 乱神

《诸侯》全民健身，“质”取天下

《诸侯》于年初开放了新版本“质取天下”。“质取天下”的“质”字并非因才疏学浅眼拙写错，而是着重突出“质”字，所谓质者，内在也！正对应了《诸侯》新版本中的资质系统。我们玩的不是虚的，叉腰肌越练越强壮，俯卧撑越做越轻松，不光要有光鲜的外表，内涵更是重要。



“智”讲的是用脑子夺取天下，但是《诸侯》作为热血网游，讲求的是“质”，讲求的是力量，讲求的是武艺高强，要做战场上的帝王，率千军万马，征战南北四方！

本次新版本开放的内容相当多，除了固定会开放的新地图、怪物、任务、技能之外，还将开放众人期待的资质系统，师徒系统，PvP战场，命运间系统，名将系统等等丰富玩法。

人生得一知己足矣！游戏中尽管是个虚幻的世界，但是兄弟情、战友情确实实实在在的真东西。打虎亲兄弟，上阵父子兵，在游戏中轰轰烈烈的创造一番基业，拉帮兄弟，抢个山头。师徒系统成就你称王称霸的雄心，多个帮手，多份信心。

他，不仅仅是你的左膀右臂，他是关键时刻替你挡刀的英雄，这就是你的副将。新的名将系统让副将更加强大，历史名将教出来的徒弟怎会没落。

但是今天我们在这里，说的不是师徒，也不是名将，而是本次“质取天下”版本的重头戏：资质系统。

在任何一款游戏中，什么东西才是你追寻的最终目标？当你等级尚低的时候，你会回答：当然是努力的练级啦，成为全服最高等级的玩家之一；当你装备属性还处于普通阶级时，你会回答：当然是做装备，提高装备属性，强大自己；但是，对于一个等级已看成一种象征、装备也小有成就的玩家来说，究竟自己追寻的是什么呢？

每个人达到一个高峰时总会迷茫，究竟下一步该做什么？但是在《诸侯》中不同，攻城拔寨征战沙场的目的只有一个：磨练意志！依靠“磨练意志”能够达到无力可及的地步，因此资质系统应运而生，玩家可以通过特殊的任务、竞技场等多种途径磨练意志，在资质系统当中，对各项数值的锻炼将会达到你所无法想象的地步。

“资质系统”分以下几个大步骤：

第一步：从多方途径获得资质经验；

玩家通过任务、PvP竞技场等活动获得资质经验

第二步：通过资质经验提升资质等级；

玩家获得每个资质等级需要花费一定的资质经验，每个等级阶段的玩家可以最多获得不同数量的资质等级；玩家也可以不花费资质经验，但是最大的经验累计数为100000资质经验；

第三步：消耗资质等级提升自身属性；

玩家可以花费一个资质等级对自身角色属性进行提升，可以提升的属性有：生命、普攻、魔攻、普攻致命、魔攻致命、斩杀防御、刺杀防御、魔防、致命抵抗。

这里需要注意的是：不同等级阶段的玩家花费资质等级对自身属性的提升是不同的，每10个等级阶段，一个属性点对角色属性的提升有个线性的提升增长，例如：50～59级战士每花费一个资质等级在生命上有800～900的提升；60～69级战士每花费一个资质等级在生命上有1000～1150的提升；70～79级战士每花费一个资质等级在生命上有1200～1400的提升，依次类推。



神圣装备



国战战场



世界竞技场



S型战场

仙途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

■上海 Swan

《仙途》贴心功能知多少

2.5D仙侠网游《仙途》1月15日开启终极封测，由杭州雪狼软件研发、巨人网络运营。《仙途》提供幻兽创系统、装备提升功能、72变系统等，还有万人版图战、仙战等大型PvP内容。当然，也有麻将副本、象棋副本等休闲玩法。今天要说的，是《仙途》中一些相当贴心的小功能。

休息时一样升级



在轻松修仙、快意行侠为大背景下，《仙途》设计了很多方便功能，没有什么辛苦练级这种事，大家可以享受自动打怪。这绝对不是游戏不允许的外挂，而是游戏内自带的自动打怪设置。

在游戏右上角的导航栏有个大大的“挂”字，点击后会出现自动挂机的设置，各种功能一目了然。

有一点要注意的是，挂机并不是无限制的，而是一个小时一次，使用完后，需要人物在线缓慢恢复。当然，商城里有挂机宝宝道具出售，使用一个挂机宝宝可以直接获得60分钟时间。

幻兽远程售卖

背包里有多余的物品，去摆摊买卖又觉得不方便，怎么办？交给幻兽来完成吧！

把幻兽召唤出来时，幻兽显示栏下面有4个小字，其中“售”就承担了远程售卖功能。如果你有物品需要卖出，只要点击“售”，就会出现一个存放物品的对话框，把需要售卖的物品放进去，再点击“代售”就全搞定了，收入会自动存进你的账户。

默认加点

不同职业选择加点方式也不一样，怎样才能加得更合理、更科学呢？就连一些很资深的玩家有时候都会犯晕。现在《仙途》把这一烦恼彻底清除，不论是幻兽还是人物，只要选择“默认加点”，就算是菜鸟也可以得到更合理的点数分配。

连斩系统

连斩系统是在打怪时，每消灭一只怪物，就可以获得一点的斩击点数。斩击点数最高为9点，一点相当于一格。当斩击点数达到9后，也就是9个格子都满了以后，宠物按钮上方的兽首就会双眼发光。这时用鼠标左键点击兽首，就可以获得不少的经验奖励。连斩系统不但可以提供更多经验，更可以把打怪过程变得更有节奏感。

自由开启双倍经验

双倍经验无疑是很多玩家最爱，《仙途》中每个星期都有一定时间赠送。

右上角的功能框中，“双”字就代表双倍经验，鼠标移至此处可以显示当前剩余的双倍时间。

《仙途》的双倍经验计算时间分为两种，一为系统赠送时间，二为使用双倍经验丹时间。每个周一的0：00系统会赠送300分钟双倍经验时间，具体时间会显示在第一栏。使用双倍经验丹获得的时间显示在第二栏，第三栏为总时间。有一点很贴心的设计，玩家意外断线的话，游戏都会自动关闭双倍经验。

购买商品，目标直达

如果需要使用一件物品，一般游戏中玩家做的是找到相应NPC购买。《仙途》则免去了这些时间，只要鼠标一点，立即就能找到自己所需物品。

选择使用时，如果背包里已经没有该物品，系统会提示是否购买，选择购买，直接进入商城锁定所需物品。P



版图战



吹响集结号开始神仙要开战了



仙途图片



仙途新幻兽



很少有赛车游戏可以在两个小时之后还能给你不断的惊喜，《尘埃2》除外。出色的画面表现，印象深刻的细节刻画，如果天堂里也有车来车往，Colin McRae看到这个系列光彩依旧，也会感到欣慰

"尘埃"中的《尘埃2》

我们最好不去猜度Codemasters的制作意图，总之他们给出的答案是让古板、严肃的赛车游戏都见鬼去，管你这个那个，一款好玩的赛车游戏才是民心所向。

■陕西 Oracle

全球首款DirectX 11游戏，本来凭这一个噱头《科林·麦克雷——尘埃2》（Colin McRae DiRT 2）就足以吃上半年。事实上这款游戏也确实对得起众多玩家对它的期待，无论你是个硬件狂人还是游戏狂人。《尘埃2》的出色表现多少有些不可思议，它并没有提供数量繁多的赛车供玩家选择，过少的赛道数量也让很多玩家颇有微辞，但它还是能够吸引你坐在电脑前，踏踏实实地一步一步升级，开启更多的新鲜玩意。这其中最重要的原因，就是对游戏细节的刻画——赛车扬起的那些最细微的"尘埃"成就了《尘埃2》。

所谓路线选择

赛车游戏这几年来就像网络游戏一样泛滥，也派生出诸多流派，主要有模拟赛车、真实赛车以及娱乐赛车这几种。经过几年的进化，每种类型特色分明，又在一些次要元素上互有交集。"科林·麦克雷拉力"（Colin McRae Rally）系列曾经在模拟赛车与真实赛车之间徘徊，当然这也没办法，那时候一般玩家只知道有个"极品飞车"，真实总是要跟小众归结到一起。当然现在《尘埃2》有了向娱乐赛车发展的趋势，我想制作组已经想清楚了，这个系列无论怎样在真实性上做文章，都无法超越已成绝唱的《理查德·伯恩斯拉力》（Richard Burns Rally），况且2009年的真实系赛车还有《极品飞车——变速》（Need for Speed: Shift）和《极限竞速3》（Forza Motorsport 3）这不同平台的两大竞争对手。前者一扫以往的爽快风格，凭借着这次成功的转型打入真实赛车领域（虽然不能说彻底翻身），后者则是微软在Xbox 360主机上用来与《GT赛车5》相抗衡的拳头作品。在这种前提下，《尘埃2》再走真实路线，压力就会很大。

其实我们最好不去猜度Codemasters的制作意图，总之他们给出的答案是让古板、严肃的赛车游戏都见鬼去，一款好玩的赛车游戏才是民心所向。专业的赛车游戏玩家是如此之少，大部分玩家只是想享受临场感与成就感。是的，真实与成就感，这就是《尘埃2》给人的最大感受。

陷入真实

是的，你一定明白我的意思。这里所说的真实，并不是现在赛车游戏所强调的物理真实——在这方面开发过《GTR赛车2》（GTR2）的SimBin无疑是最有发言权的——而是在游戏的细节刻画上，比如这其中独创的菜单功不可没。

Codemasters近年来的几乎所有赛车游戏的菜单都有点剑走偏锋的意思，从上一作《尘埃》开始，就一扫赛车游戏冷冰冰的界面，当年模仿Vista 3D Flip的菜单界面就已经足够惊艳，只是由于技术原因，这个菜单的执行效率太过低下，看起来很美动起来很卡，于是后来有了《超级房车赛——起点》（Race Driver: GRID）里的2D简化版。不过事情到了这里没









（左上图）房车里的电视会随机播放动画，“通关”后则是对Colin McRae的致敬
（左下图）《尘埃》当年的3D菜单已经让人觉得很华丽
（右上图）《尘埃》和GRID颇受争议的画面风格在本作有所改观，克罗地亚赛道绿草成荫，沙石路面的质感也凸显无疑——它完全不必顶着DX11的光环，因为DX9下的《尘埃2》依然表现不俗。如果用前代作为对比的话，在比赛中它可以轻松跑到40帧以上，同样的硬件配置在前作里却连20帧都很难达到，这说明优化很到位，与以往DX更新换代时的游戏表现截然不同
（右下图）车内的小挂件，如果能多设计几个更好

有结束，《尘埃2》里，我们看到有史以来最真实的赛车游戏菜单，几乎完全与比赛背景融为一体。

游戏刚开始的时候，你似乎刚刚醒来，床头柜上的一本EXPN杂志首先映入眼帘，封面头条显示了你的当前等级、完成度以及游戏的贴士窍门。之后你穿过一扇门，发现自己置身于一间房车内。房间内的物品并不全是摆设——桌子上的地图会告诉你目前的赛事，沙发上的一本杂志为你呈现了任务完成度以及统计信息，多人游戏选项则显示在墙上的海报里。墙上有挂着一台平板电视，会不时地播放一些教学视频和花絮（在游戏后期，你还可以在这里看到Colin McRae的悼念视频）。随着游戏进展，你桌案上的大地图会显示所有的可选赛事，与此对应的是，你的车内也会随着世界各地旅行摆上美国的恐龙玩偶或来自中国的招财猫。如果你足够细心，还会发现地图旁边有个笔记本，屏幕上赫然就是前作《尘埃》里执行效率乏力的菜单界面。



到现在，这个让你眼前一亮的菜单还远没有结束，当你走出房车，才发现自己身处一个热闹的赛场中心，这个赛场会根据所处地域的不同做出相应变化，旁边就是你的赛车，近在咫尺，临场的气息扑面而来。你看，如今以真实为卖点的赛车游戏不在少数，但这一本来就取材于真实运动的游戏如何让人感觉到更加身临其境，似乎还没人能做到如此细致。大部分

关于《尘埃2》的画面，还有个插曲：因为DX9画质下的《尘埃2》看起来比DX10的要模糊一些，许多人在网上说，为了强行推广DX11，制作组故意丑化DX9。联想到《尘埃2》是由AMD赞助开发的，这样的质疑更加令人玩味……罢罢罢，我们是游戏玩家，这种“说不清，理还乱”的问题，还是交给硬件达人去讨论吧……

游戏选择加强物理引擎，采用更多授权汽车、还原度更高的真实赛道的方式来增加临场感，却鲜有游戏能注意到这些“花里胡哨”的东西。

这个菜单里其实添加了很多小零碎，比如切换比赛区域时在背景音乐里夹杂的飞机呼啸声，载入游戏时依次落在地图上写有各种统计信息的便签，等等。至于车手关系更是神来之笔，与你交恶的车手会在你蹭到他的时候警告你，在别人超过你的时候哈哈大笑。同时，和你友好的车手也会关切地送上一句慰问，当好感度最高时，甚至可以邀请他们一起参加双人比赛。虽然这个系统不是很完善，车手语音也比较雷同，但仍不失为一个值得鼓励的想法。

热血激情

一个流畅的菜单并不能保证什么，《尘埃2》的出色归功于游戏恰到好处的节奏感。简单地说，《尘埃2》是一款让人感到很热血的游戏，上手之后很难给自己一个理由去放开。按照正常的游戏流程，基本上3场比赛就能升两级，与其他游戏越到后期越难升级的常规不同，《尘埃2》几乎全程保持了较快的升级速度，玩家很容易体验到升级的快感——没有任何一款赛车游戏的升级动画会像Dirt2这样给人如此强烈的快感，不仅有着震撼的音效，视觉冲击力也足够震撼，如果你有一款支持震动的控制器，比如Xbox 360手柄或方向盘，你还能感受到升级传递来的“震撼”手感。这是一个获得成就感的不错方式，虽然直白了点，也是最为有效的。

游戏流程很紧凑，前20级基本能用“马不停蹄”来形容。玩家不断参加比赛，持续升级，获得新的车花饰品，解开新的赛车，拿到大量金钱，买了新车继续比赛，升到更高等级。当然，你可以说最近几款赛车游戏基本都是这个流程，但能做到全程一气呵成，全无冷场的，也只有《尘埃2》。

没错，到这里我还在大谈这些无关紧要的设定，是否有些本末倒置？的确，这些设定单独拿出来看是没多大作用，但当它们汇聚到一起，便会在各个方面影响着玩家的细微感受。这种影响是潜移默化的，最终会让一些本来不怎么喜欢赛车游戏的玩家也喜欢上这款游戏（嗯，比如大漠小虾）。冷静一点看，作为《尘埃》的续作，并不能说它有什么实际性的游戏性改变，也没有像NFS系列一样在真实和爽快之间胡乱漂移，它只是在几个不怎么被同类游戏注意的设定上做到极致，最后凭借着Codemasters一直以来的赛车游戏功底，它就这么成了！

《尘埃2》的单机流程本来很短，等到这些设定无法再触动你的神经，也离通关咫尺之遥了，剩下的重复体验取决于你对网战的兴趣有多大。至于手感，这是个无法说清的问题。除了《速度生活》（Life for Speed）、《GTR赛车2》和《理查德·伯恩斯拉力》这些公认的模拟类赛车游戏需要精确的实时物理模拟算法，游戏终归只是游戏。

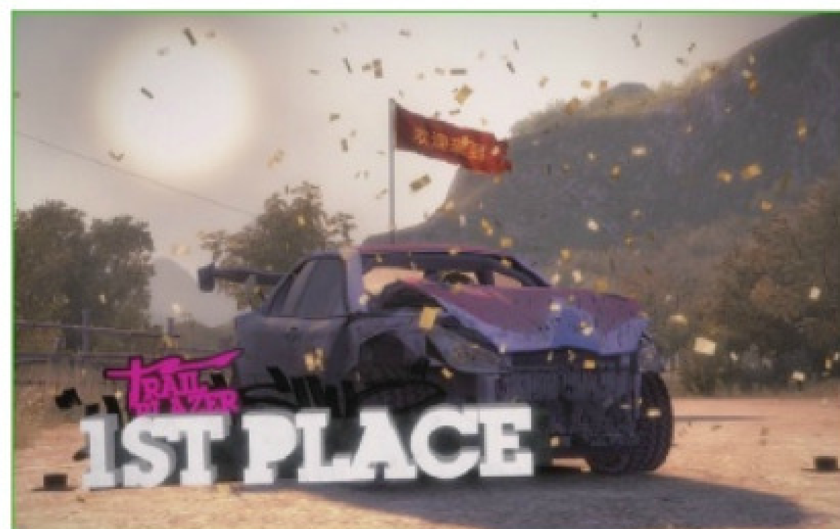
《尘埃2》注重玩家最细微的感受，这不仅让它成为一款好玩的游戏，也避免了和其他赛车游戏的同质化竞争。其实最讨巧的是，它可以让那些只有NFS经验的人稍作调整，也能逍遥其中。



除了昏黄的色调不太符合中国人的审美，中国赛道的一切都很对味儿，它甚至可以向许多中国人普及“两基攻坚”是什么意思。总之，《尘埃2》制作组无法掩饰他们对阳朔的爱。菜单背景上的月亮山，赛道间来自漓江和玉龙河的山水只有去过桂林的人才能感同身受







制作组可一点都意识不到自己的无能，那个叫做Dick Marcinko的家伙得意洋洋地把自己的名字标在游戏标题上（就像“汤姆·克兰西的彩虹六号”“席德·梅尔的文明”一样），他一定认为这是和他那篇了不起的（三流）军事小说的升华——特别是当他亲自操纵着游戏中的自己一拳轰杀掉一个营养不良的朝鲜士兵的时候。但我们特别想以这个手势向Dick大叔本人表示敬意

写作海豹勇士，读作贱格蛮子

没有哪个场景中的哪场战斗能让你觉得“如果有个战友在身边就好了”，因为玩家所面对的敌人，实——在——是——太——弱——了——（拖长音）。

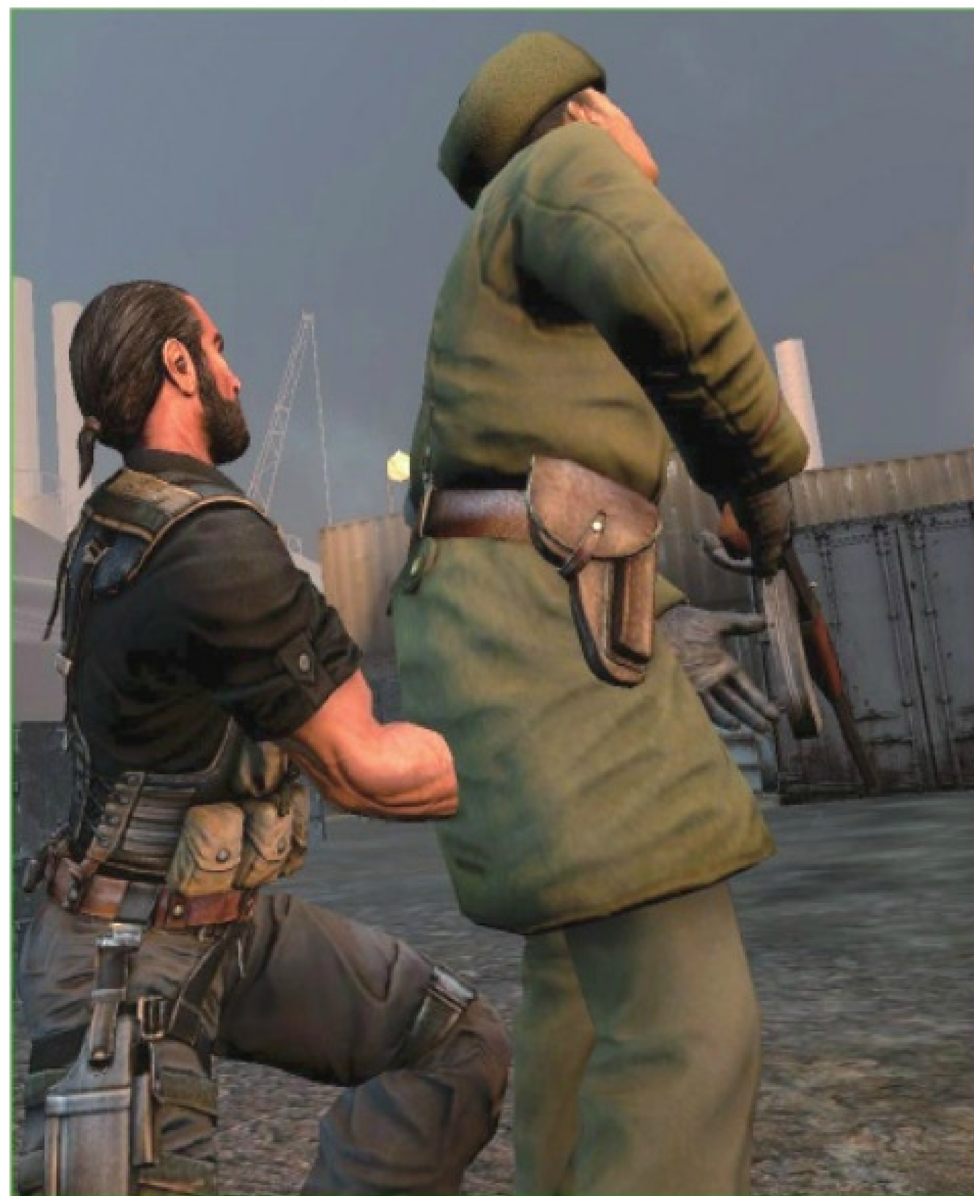
■北京 鬼畜眼镜

我们大概都嘲笑过把《最终幻想》叫成“太空战士”，或把《猎天使魔女》唤作“魔兵惊天录”的无厘头翻译法（如果你未曾嘲笑过，那么现在“哼”地冷笑一声还来得及），但事实证明港台同胞的幽默感是会传染到我们身边的。凭借对游戏发布的宣传用段子的不靠谱印象加上更不靠谱的脑内补完能力，谁都有能力为任何游戏制造出一个与“信、达、雅”完全不沾边的译名，比如这次被我锁定在准星上的目标《海豹勇士》（Rogue Warrior）——在很多地方，尤其是搜索引擎的简体中文页面上，它通常被称为“侠盗勇士”。值得欣慰的是：这并不能为港台风格译名黑历史填上新的一笔；但令人遗憾的则是：这个译名出自大陆玩家之手。

粗口与糙汉

现在我就来说明一下“侠盗勇士”这个译名有多不靠谱：这游戏讲述了一条出身Navy SEALs，即美国海豹突击队的糙汉（原本应该是3条来着，详见下文）在1986年底仅用3天时间就颠覆了苏联在朝鲜建立导弹发射基地并利用该基地轰炸华盛顿的阴谋的故事。游戏过程则是这样的：玩家操纵这条糙汉穿过一条贯穿整个基地的路，沿路杀光大部分敌军士兵，偶尔扔几颗手雷、放几枚炸弹，然后结束关卡，进入下一个基地，穿过下一条路……

只要你有耐心打穿并有足够好的运气没卡在两个箱子中间，那么这个过程将持续两个半小时左右……觉得枯燥？主角那没完没了的脏话会让你保持新鲜感的——整个过程中主角一直在重复美式粗口里屈指可数的那几个单词，在不同情况下把它们反复排列组合：无论是在开枪、扔手雷还是在安放炸弹，无论是杀敌、中弹还是在和上级对话，甚至无论是在游戏的片头、片尾还是选择游戏难度的画面中……那几个词一直在以不同的顺序出现在玩家的眼前或耳边——我当然不反对海豹突击队士兵把脏字随时挂在嘴边当成男子气概的标志，就像不反对圣斗士把伤疤当成男子汉的勋章一样，但美式英语粗口词汇量的贫乏



是终结技耶！你们都明白这招叫什么吧……

和美国大兵造句能力的低下就让这些东西完全没有欣赏价值——别提《北斗神拳》里健次郎胸口那7个伤疤，就连《大话西游》里至尊宝脚底板的3颗痔都不如。那么，现在，谁能告诉我这个游戏和“侠盗”二字有何关系？

实在是太弱了

游戏的开场动画充满了足以入选“宇宙囧片王”的劣质电影风格：

原本是3条汉子的集体行动，结果两条比主角长得更像主角的汉子还不到一分钟就因为手榴弹领了便当，最终有幸成为主角的那个家伙反应居然是——扭头就走。为了把主视角射击游戏中久违的个人英雄主义推崇到极致（其实就是因为制作组懒得做小队合作AI吧！），主角在游戏中始终就没再提过那两个倒霉的龙套！当然进入游戏后，玩家也会把两个龙套演员给忘掉的——因为就没有哪个场景中的哪场战斗能让你觉得“如果有个战友在身边就好了”，因为玩家所面对的敌人，实——在——是——太——弱——了——（拖长音）。

“敌人到底有多弱？”这个问题要和“主角到底有多强”放到一起来讲。首先，这个游戏有一个“终结技”的设定，值得赞许的是制作组完全没做出QTE那套东西（我怀疑这其实是因为它们的技术力不足……）。想使用终结技的话，只要站到敌人身边，然后按下“E”键就行了——无论是站在敌人背后还是面前，主角都会用他那把造型毫无威慑力的小匕首在几秒内结束敌人的生命。特别值得一提的是，与敌人面对面施放终结技时，随机出现的一种终结动作竟然是——主角一拳命中敌人面门——然后敌人就——呃，这么死掉了！喂喂！开什么玩笑！这难道就是失传多年的“军道杀拳”吗？就算1986年的朝鲜没有金克拉，农业又不发达，当兵的吃不上好东西，也不能营养差到会被一拳秒杀这种离谱的程度啊！既然主角已经修炼出这般逆天的武技，为什么还要在其他时候用小破匕首对敌人捅捅捅上好几刀啊！

你也明白，有这等战斗力的主角是不需要玩什么隐秘行动和暗杀小技巧的，所以就算是在敌人重兵把守的基地里，主角也可以完全不在乎自己“终结”的目标是否发出了方圆5公里都能听得清清楚楚的惨叫声——而且，就算发出了惨叫声，离他不到200米远的敌兵也不会有任何反应。可能是因为营养实在太差的关系，朝鲜军人的听力普遍不怎么好，所以在玩家从敌兵背后接近并施放终结技的过程中，无论是采取蹲下缓行、跑步前进还是冲刺，敌人的反应都是一致的——完全察觉不到异常。

糟糕的营养状况不但毁掉了军人的听力，对智力也产生了致命打击。在游戏中频繁上演的枪战场面里，敌兵的AI会指引他们先寻找最近的掩体再向玩家射击——但是，AI的功能仅此而已，敌兵在找到掩体后，AI的作用戛然而止，接下来发生的事足以编写成一部应该派发到全球所有部队的军事教材，书名就叫《人类在以为自己躲在掩体后时易犯的愚蠢错误TOP100》。诸如暴露在掩体外的肢体面积比躲在掩体中的面积还大、明明正面面对着主角却非要躲到掩体侧面之类的事频频上演，然而这还不足以填充游戏糟糕内容的全部，更匪夷所思的是：作为主角敌人的朝鲜和苏联大概是研究出了什么特殊生化武器，他们射出的子弹打在主角身上的效果仅仅是让屏幕颜色变得灰白。恢复色盲的方式是找个掩体躲上几秒——难道是通过做眼保健操吗？反正，敌人就是这么弱，这么弱！在轻松射杀这班废柴时，我真觉得主角无论用怎样的粗口侮辱敌人都不能算是夸大其辞！因为他们实在是太弱了！！！

“功成名就”

最后，当你花上两个多小时莫名其妙地打穿整个游戏时，你会听到一首曲调舒缓、节奏嘻哈的结尾曲，名为《功成名就》（Kicking Ass and Taking Names），歌词内容居然是游戏进程中主角喷出的大多数粗口的串烧——我啐！你管这叫海豹勇士？你见过比这更贱格的蛮子吗？P









（左上图）只管把匕首捅进去就是了，喊破喉咙也没有人会来救他的
（左下图）就算你扮成小马哥，也要被我们很能打的主角轰杀呀！
（右上图）这差点被轰杀的敌兵桀桀地笑着，然后就引爆了自己身上的手榴弹呀！
（右下图）游戏的最后一幕——主角功成名就，然后骂骂咧咧地坐着一艘莫名其妙开到苏联重兵把守的军事基地里的Nice Boat踏上了归途

顺便向杨叔致敬

逃亡的终结

2003年，我碰巧知道一款叫做《逃亡——冒险之路》（Runaway: A Road Adventure）游戏即将上市，流畅的漫画预渲染人物和迪斯尼风格的手绘背景足够吸引人，令人想起上世纪90年代那些经典的2D手绘风格AVG。



就是这么经典：护士长心不在焉地掏出电击枪和药杯对Brian说："你自己选吧。"



■ChinaAVG 郑骁

从《逃亡——冒险之路》开始，《逃亡》系列就一直紧扣"逃"这个主题，男女主人公基本上没有停止过逃命的步伐。

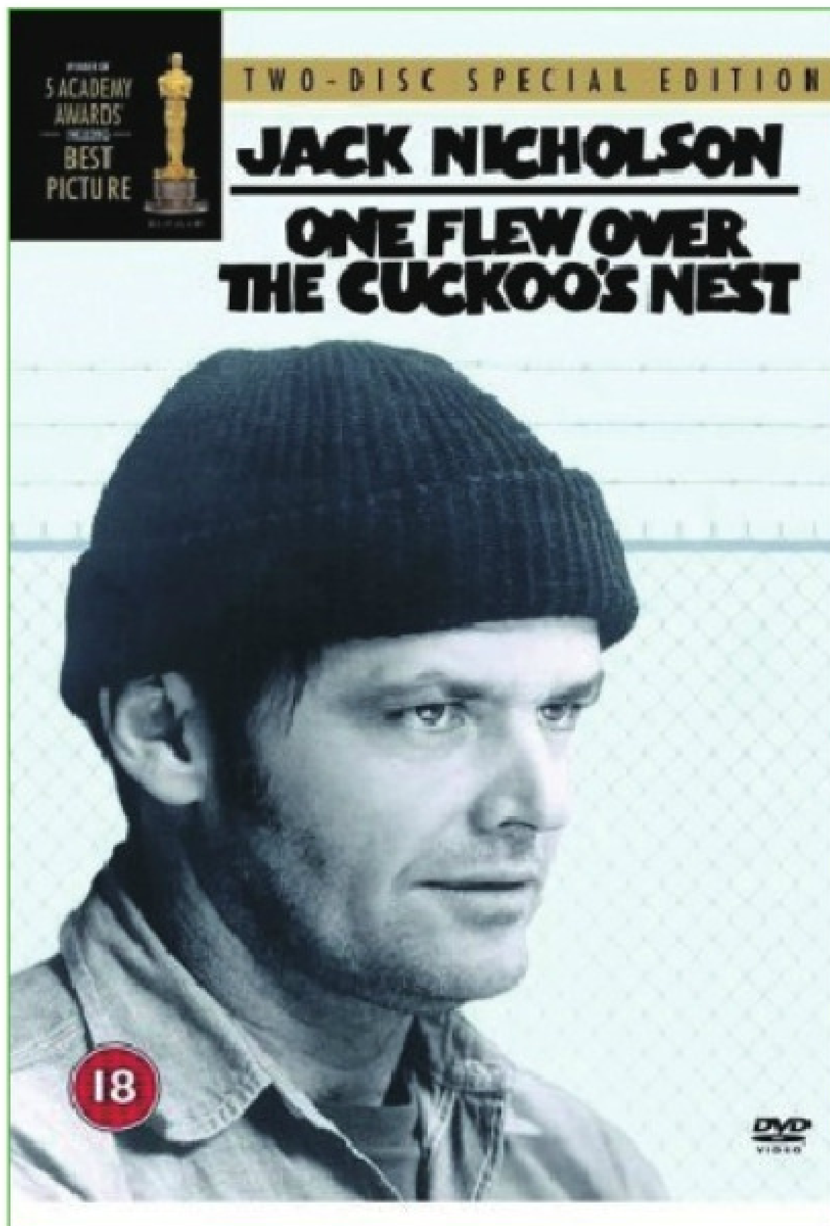
飞跃疯人院

《逃亡》不像《冥界狂想曲》或《吸血鬼的故事》那样俚语连篇，但同样保持了幽默的基调，塑造了可爱的角色，并且隐约有些美国公路片的味道。问题是，它不能每一代都保持相同的特色，那只会让你想起无尽的《越狱》。其实Pendulo Studios想到了这个问题，游戏在第二幕就带给你一个惊喜：我们的主人公Brian Basco为了避开杀人罪的起诉，假装精神失常进入疯人院。这一幕的任务符合一贯的主题——逃出去。当然，Brian也就是这个疯人院里除了员工之外唯一的正常人。于是你更加深信，Pendulo Studios这样小巧的工作室中不但存在骨灰级AVG玩家，还是个影迷扎堆的地方——在精神病人之间穿梭，令人想起1975年的奥斯卡最佳电影《飞跃疯人院》（One Flew Over the Cuckoo's Nest）。除了结尾的高潮外，电影最了不起的地方就是贯穿全片那种模模糊糊、似有似无的对自由的向往和激情。《逃亡3——命运的转折》（Runaway: A Twist of Fate）整个就像是向《飞跃疯人院》致敬。

无尽致敬

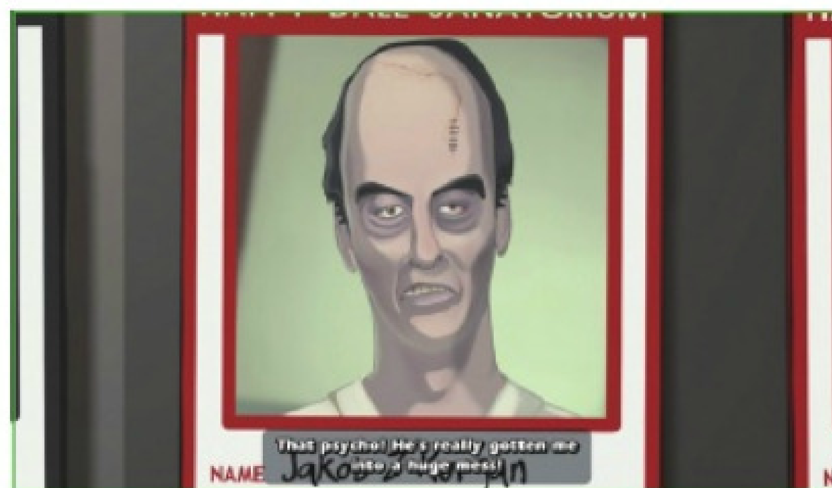
《飞跃疯人院》的主角Jack Nicholson和我们的主人公Brian Basco在长相上风马牛不相及，但要是Brian适当"打扮"一下之后呢？

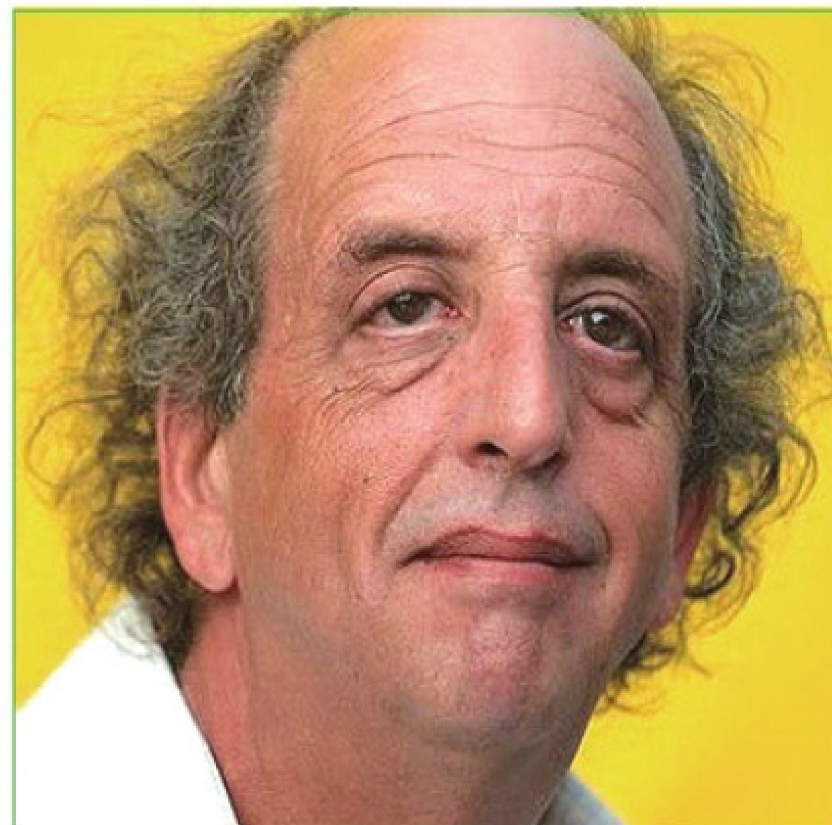
Jack Nicholson饰演的McMurphy在《飞跃疯人院》中出场时的黑色绒线帽，他已在影迷心中成为了一个符号。Brian在游戏第二幕中被设计成这样也绝不是巧合。《飞跃疯人院》中可怕的护士长Mildred Ratched以一个暴君形象成为经典的反派角色，游戏中与她对应的可怕护士Loretta Palmer更是有过之无不及，直接用电击枪威胁Brian服药的桥段也许是从杨叔那里得到的灵感。



将动画风格发挥到极致的《逃亡3》将是一个三部曲的终结，感叹之余，期待他们在今后的AVG中依旧有这般的灵光一闪。

Jack Nicholson的瓜皮帽看着眼熟，而下面这张弗兰肯斯坦式的脸是对2005年去世的演员Vincent Andrew Schiavelli的另类致敬，他在《飞越疯人院》中饰演了一个疯子——你可能在电影里认不出这张脸，那时候他还年轻





量子炮台的体积、速度、威力也同样受其原产地的影响，有的大有的小，有的快有的慢

变种RTS

戴森树种世界

Eufloria，也就是被译作“真菌世界”的这款游戏，事实上这个译名并不贴切。在Eufloria的说明文字里清楚地告诉你，你的单位是种子，它们生长在小行星上，长成不同的树。

■上海 古留

在国内普遍的以讹传讹又不求甚解的习惯下，人们还是接受了“真菌世界”这样一个译名。也许是因为在宏观上，没人在意你关注的对象是微生物还是孢子。当然，你真的不能对这些拿着几乎无须赘述、只依靠画面和游戏性来表现主题的作品，还要嚷嚷着问有没有中文版的人较真。

Galcon的幽灵

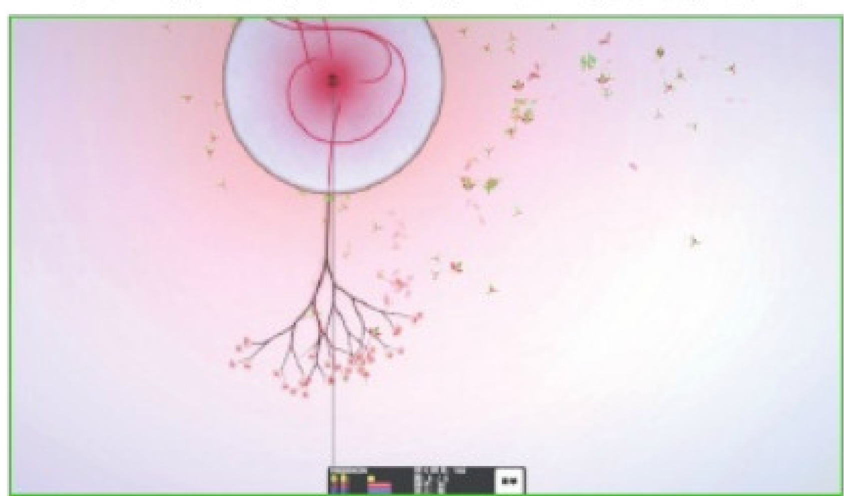
毫无疑问，它多少借鉴了荣获2007年十大独立游戏提名盛誉的Galcon。后者是一款挑战人们想像力的优秀作品，画面仅仅由一个个的圆形和大量三角组成。圆形就是你的基地、资源点、生产建筑，三角就是你的部队。把三角朝其他的圆形处派遣，并和那里驻守的敌对势力进行数量比较，胜出的一方将占领该处，并且以此作为部队的有生点继续扩张和繁衍。我敢说，这个游戏的设计文档几乎很难超过10页纸，可就是这样的设计，迷倒了哪怕连DOS环境都不嫌弃的玩家们，让他们将之奉为即时战略的圭臬。相比起一再强调平衡性、画面效果，或是乱七八糟新游戏方式的作品而言，Galcon不啻为拍在设计师们案板上重重的一记惊堂木，好教他们别再惦记着带薪休假、4点钟的咖啡和周末的酒吧聚会这些没出息的事。

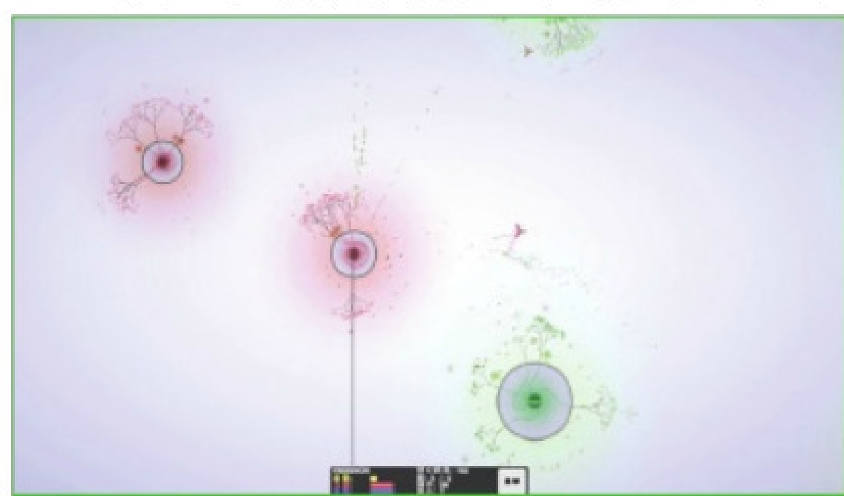
独到的即时战略

你可以认为《真菌世界》在Galcon的基础上进一步地发扬光大了。除了基本的设置以外，它还将种子单位划分为速度、强壮和能量3种属性，分别对应侦查、攻击和占领3种职能；添置了防御性的树木作为另一种资源调配和战略应用；并且把简单的比数目抢地盘细化地定义成摧毁敌方的树木——找到侵入口——让种子进入小行星核心以消耗其能量值继而占领的游戏模式。

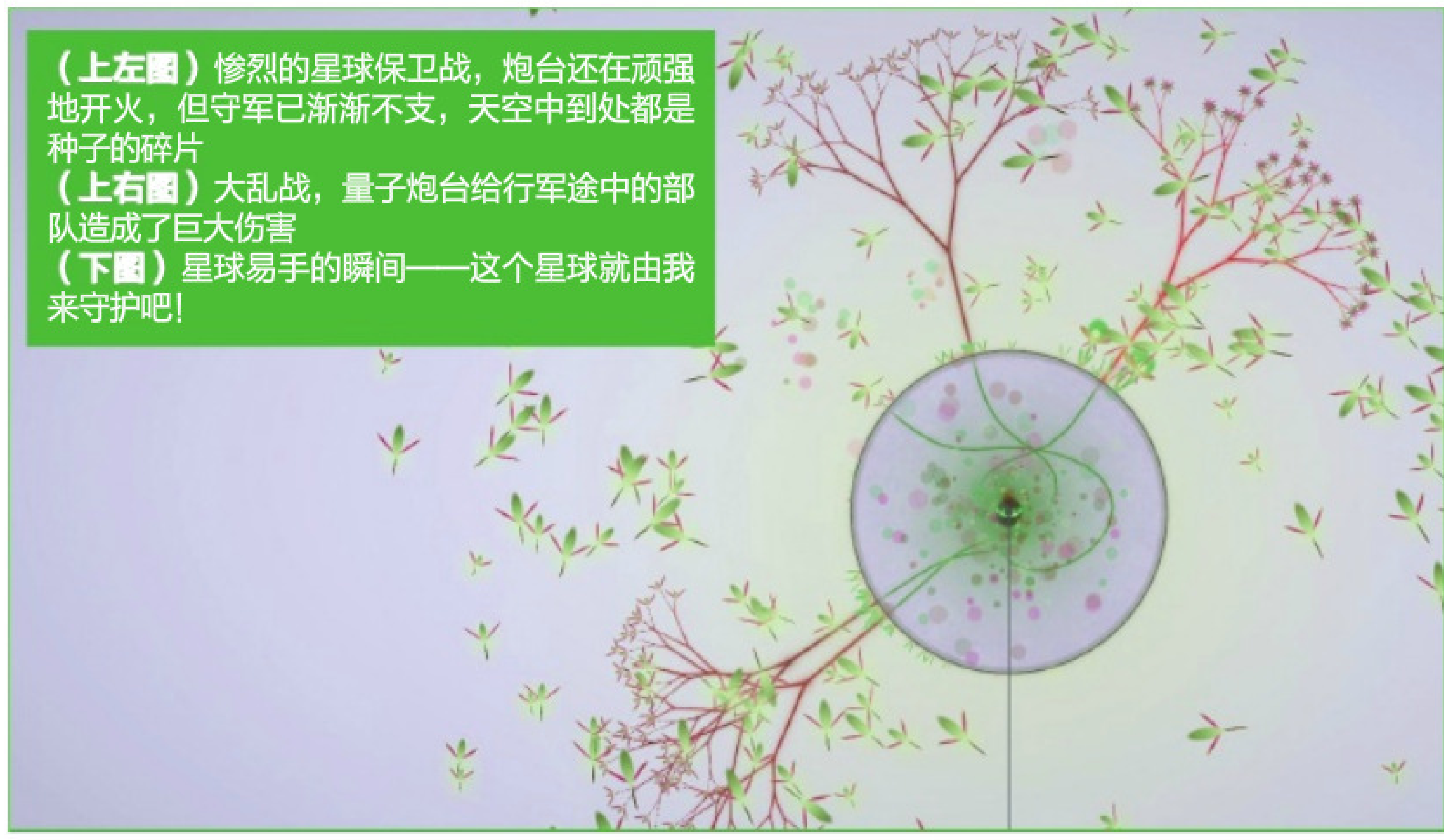
对那些不耐烦把镜头拉到最远的玩家而言，它的全局战略意义大过局部微操；而对于善于耐心欣赏游戏细节、步调舒缓玩家来说，《真菌世界》的画面设计则几乎是一桩平面设计与色彩应用结合的范例。三片略大的椭圆、一根细长的封闭线条，这就是一颗种子；渐晕的色彩和一应俱全的细节层级，这就是游戏的画面技术。假如说Galcon是一个纯概念性的作品，那么《真菌世界》就是一个设计上的样本。你甚至会诧异这样一款小巧玲珑、几乎是抽象而符号化的即时战略，不但具备了传统作品的4X要素，同时也在技术和设计上颇有一番自己的独到见解。

你得承认，那个用一百来KB实现三维渲染乃至成型第一人称射击游戏的唯技术论时代，那份让主流作品和流水线生产赧颜的炫耀和自豪，现在似乎还没有过时。P





Eufloria曾取名为Dyson，名称原意取自著名的数学、物理学家弗里曼·戴森（Freeman Dyson）。戴森最著名的构想是人称“戴森球”的结构，是一个把太阳或恒星包围，尽可能利用阳光的计划，这个设想给后来的许多科幻小说带去了灵感。“戴森树”是他的另一个奇思妙想，他设想一种基因改造过的植物，可以在彗星上种植生长，最终形成一个小型的可生存环境，让人类能够住上去



（上左图）惨烈的星球保卫战，炮台还在顽强地开火，但守军已渐渐不支，天空中到处都是种子的碎片
（上右图）大乱战，量子炮台给行军途中的部队造成了巨大伤害
（下图）星球易手的瞬间——这个星球就由我来守护吧!



灰色龙世纪

挥之不去的灰色，没有善恶的黑白……



挥之不去的灰色

道德体系一直是角色扮演类游戏中的热门话题。极端地如《寓言》（Fable）系列，几乎每个任务都有善、恶两种完成方式。NPC对待玩家角色的态度，甚至是玩家角色的外貌都会因为善恶倾向而变化。

■策划 本刊编辑部 执笔 Cloud

对那些BioWare和Black Isle Studios之前的“龙与地下城”规则游戏来说，道德体系最大的特色就是“阵营”的设定。在《博得之门》和《无冬之夜》中，你可以看到每个队友甚至NPC的阵营被划分为9个类别。无论叛逆善良的游侠明斯克、守序邪恶的法师艾德温，还是绝对中立的战士兼德鲁伊贾希拉都给人留下了深刻的印象。在科幻背景的《质量效应》中，BioWare已经开始取消“阵营”的区分。于是到了《龙世纪——起源》，道德就一直是BioWare宣传中的重点。没错，在这款游戏中，充满了各种各样、大大小小的选择……

暧昧的选择

第一个真正让玩家开始感到有些头痛的两难抉择来自Redcliff城堡。玩家需要作出决定是手刃母子中的一人，还是冒险去法师塔请人来作个法事。游戏中的信息试图迷惑你，因为法师塔太远，有可能因为离开时间太长从而导致失败。而事实上，这游戏压根没有时间的概念。就算你找来法师前，在矮人的地下城市Orzammar或流亡精灵的森林里风生水起；在灵魂秘境（Fade）中黄粱一梦，任凭时间白

灰色是一个很暧昧的颜色。在这样一个时代，救死扶伤、维护秩序，或暗杀、贿赂都不那么重要了。不同于《博德之门》或《异域镇魂曲》这样的类似"寻找自我"的题材，DAO拯救世界的结局是注定的。完成这一拯救的，既不是白色的守护者，也不是黑色的守护者，暧昧的灰色是贯穿游戏始终的主题

驹过隙，当你回到城堡时，Conner母子还是很淡定地站在原处，安静地等着你的选择。

也就说，如果你想用最道德的方式完成这个任务，在这个任务的选择中，两难处境事实上是不存在的。

但如果在这之前，你选择了不放走关押在地下监狱的血法师Jowan，那么，真正的两难抉择出现了，因为去法师塔的选项根本就不会出现！杀死母亲还是孩子，必须选择一个——即便是最善良的人也不得不面对这样残忍的选择。这是游戏里出现的为数不多的抉择，我们可以称之为蝴蝶效应或混沌法则。一件事也许能影响到貌似不相关的另一件事，带来意想不到的后果。而更多的时候，游戏是站在混沌法则的对立面上——不管你之前做了些什么、用的什么方式，最后的结局、整个游戏的框架和基调是早已确定：杀死大恶魔（Archdemon），暂时的把Ferolden王国从黑暗子民（Darkspawn）和枯萎大军（Blight）的入侵中解救出来。不过作为一款游戏，资源有限的游戏，这样的框架也是无可厚非的。

骑士病与主旋律暗示

事实上，在很多选择中，虽然没有明确的"善良"或"邪恶"的分支，依然有一个选择是可以站在道德制高点的。

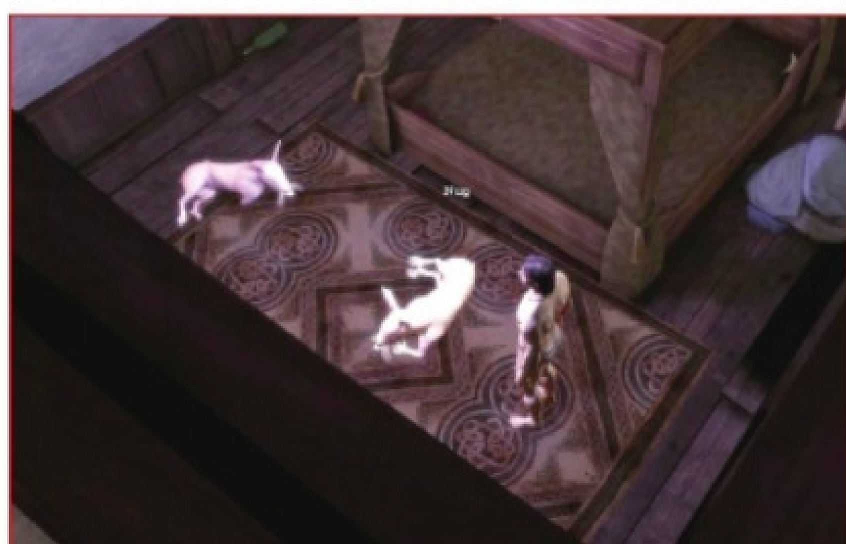
在精灵和狼人的任务中，精灵因为狼人的诅咒死伤无数，处境悲惨。变成狼人的妻子为了不让丈夫见到自己的模样，选择了死在森林中。但玩家终会发现，其实诅咒的来源是精灵的长老Zathrian，他为了给自己被折磨致死的儿子报仇，对一些人类施展诅咒让他们成为了狼人。到了这个地步，让Zathrian结束诅咒而不是选择杀死狼人领袖"凛冬之牙"（WinterFang）是个明显更倾向于"善良"的解决方案。矮人的傀儡事件与之类似。当玩家角色一行人来到"虚空之砧"（Anvil of Void）上强大的傀儡军团时，需要拿活人举行牺牲。尽管这会导致矮人战士队友Oghren失去深爱的妻子Branka，但杀死她，阻止新的、需要生命换来的傀儡的产生，是比协助Branka生产新傀儡更为正义的选择。

所以在大多数时候，当好人还是当坏人，选择还是很容易的。尽管和《质量效应》一样，由于取消了阵营





（右图）黑暗种是人类玷污金色之城的原罪与永远的诅咒
（下图）这也许是剧情细节处理最糟糕的BioWare游戏了，比如这个有关于人类贵族主角的哥哥的故事




（左上、下图）嗯，一点微妙的性暗示和黑色幽默，这是BioWare和黑岛游戏的保留节目了
（右上图）狼人森林事件有一个站在道德制高点的解决方案，老实说，这种感觉并不是很好
（右下图）DAO的制作组号称他们从《最终幻想》中获取了灵感，这张图也许多少说明了一些问题

设定，NPC的态度更多是“就事论事”——他们的态度在每个事件中都是独立，这似乎特别适合DAO的故事背景。它固然被标榜为黑色奇幻史诗，但为了照顾大多数或多或少身患骑士病的主流玩家，游戏中仍然有不少这种类似Happy Ending的主旋律情节。

好在也有明显更为正义的选项却不一定就能带来好结果的案例。在Orzammar，国王驾崩后，摄政王Harrowmont和王子Bhlen成为了两个王位继承的候选人。在这个地方，舆论似乎是偏向摄政王Harrowmont的。在大多数NPC的口中，Harrowmont是一个温和友善的老人，而Bhlen王子将成为一个贪婪残忍的暴君。当善良的玩家选择了帮助Harrowmont之后，却发现结局并非他们所想的那样。即使在大家所认为正确的国王Harrowmont领导下，矮人的命运依旧悲惨，派系斗争愈演愈烈，最终导致王国的分裂。与此相反，暴躁好战的王子Bhlen却在最后的结局中维持了矮人王国的统一和稳定——真是历史的讽刺。

在DAO故事的最后，Ferolden王国需要选择新的领导者，而且选项非常多，包括王子Alistair、女王Anora、他们结婚共同统治、玩家角色与其中一位共同统治等等。每个选择之后的故事，对这个世界的人带来的不同影响，都会在最后的结局中以图片和文字的方式进行描述。也就在这时候，设计者不用过多去考虑成本和资源的问题，广泛存在于现实世界的混沌法则也在其中有所体现。

从阵营到超道德

正如前文所述，DAO是一款结局早已注定的游戏。无论玩家在大陆的冒险途中有过怎样的经历，无论玩家是用何种途径解决这块大陆上众多令人困惑的事件，最终灰卫（Grey Warden）都会成为拯救王国的英雄。灰卫是注定能够也是唯一能够击败枯萎大军的人选，这份特殊的能力和使命赋予了玩家角色在游戏中超越律法和道德的身份。

灰卫的存在隐约有那么一点利他主义的意味。在传说中，灰卫是由来自各个种族的战斗精英所组成。他们骑着代表勇敢与力量的狮鹫如天神下凡般空降到战场上，是战无不胜所向披靡的骑士团。他们用自己的力量与黑暗种作战，凭借鲜血与荣耀守护所有的生灵。然而事实上，怀着激情和荣誉感的灰卫新兵直到转化仪式开始前才会知道真相，所谓灰卫其实是一群主动将自己转化为半人半黑暗种的病态结社，光是转化仪式本身就会让过半新兵丧命，简直和荣耀这词一点关系都扯不上。从转化完成，一名灰卫诞生的那一刻起，这个生命就已经变得残缺。黑血的感染会逐渐侵蚀灰卫的身体，直到将灰卫自己也转化为黑暗种的一员。带着残缺的生命和时刻被侵蚀的灵魂与黑暗种作战，并且在最终成为与大恶魔同归于尽的消耗品。他们的一生仿佛是个巨大的、充满了实用主义的讽刺。

灰卫的存在更像是对普世价值教条的反讽，对所谓能力越大、责任越大的超级英雄模式的无情嘲弄。黑暗种诞生于人类的原罪，是玷污金色之城后神罚的诅咒。只要人类存在一天，黑暗种的威胁就会延续一天，没有一劳永逸的解决之道，也没有英雄般的拯救。灰卫就像是人类血液里白血球一样的消耗品，转化、吞噬、自我毁灭，毫无英雄感。

所以灰卫这个群体并没有自己的阵营，其体现的并非英雄主义之类的普世观念，而是一种超道德。作为“非人”，他们不受尘世的各种准绳所约束，灰卫征召令甚至高于王室权威或教会律令。正是出于这种身份，玩家在DAO中的旅程才是完全自由的，因为无人能够仲裁你的所为。

成为灰卫一点也不值得高兴，特别是还要经历如此的一场转化仪式



与那些暧昧的道德观相比，游戏里反派的表现让人非常失望。玩家一开始就能够知道Loghain和Howe勋爵是十恶不赦的罪人，前者出于私欲背叛了国王Cailen，后者为染指爵位而偷袭了人类贵族主角，让其家破人亡。随着游戏的进行，玩家可以很轻松地继续发现他们的罪行，可以在各处找到他们的受害者。而这样的角色，却真的就是犯下无数罪行的反派！

反面角色及灰色救赎

在决定王国未来的大陆会议（Lands Meet）上，大部分玩家可以轻松地看着Loghain面对各种罪行的控诉，丑态百出。最后的决斗更是一个笑话，因为玩家角色是可以喝药水的。如果在此时结束他的一生的话，这个蹩脚反派的故事总算能早点戛然而止。

然而，故事还有另一个选项，就是让他成为灰卫中的一员。这样，他会告诉你，其实很多东西和你之前了解的不太一样。折磨贵族的儿子以及贩卖精灵奴隶都是Howe勋爵干的，关于绑架自己的女儿，公主Anora，他的解释是这个女人不可信。背叛国王是因为国王想要联合以前的敌人，威胁到这个国家的存亡。好吧，信他还是信其他人就留给你自行判断了。无论如何，他还是会认识到，杀死国王并怪罪到无辜的灰卫是不可饶恕的，故事的最后他也做好了选择牺牲自己以完成最终救赎的觉悟……



救赎也是DAO中的热门话题。大多数玩家所面临的第一个选择大概是在一个叫做Lothering村庄。那里充满难民，但窄小的笼子里关着一个外国来的杀人犯。他很坦诚地告诉你自己所犯下的罪行，你可以选择是否让他加入你的队伍，完成救赎。结局的时候他还会用“蛋糕是一个谎言”恶搞一下Valve Software的FPS《虫洞》（Portal）。之前所提到过的血法师Jowan也是一个例子，如果你之前因为他犯过投毒的罪行而不解救他，那么就会导致母子必死其一的悲剧。Loghain的救赎相比前两者更为彻底：带着无数罪恶的他成为新的灰卫，更能体现灰卫结社的本质。

灰色是一个很暧昧的颜色。在这样一个时代，救死扶伤、维护秩序，或暗杀、贿赂都不那么重要了。就如之前所说过的，不同于《博德之门》或《异域镇魂曲》这样的类似“寻找自我”的题材，DAO拯救世界的结局是注定的。完成这一拯救的，既不是白色的守护者，也不是黑色的守护者，暧昧的灰色是贯穿游戏始终的主题。



（左上图）当你战胜了整个游戏最强的敌人，这段血脉贲张的终结技动画是对你最好的奖赏
（左下图）用静态画面表现的结局动画终于不用再考虑成本了
（下图）这场决斗是个笑话，你可以用无尽的血瓶砸死对面的大坏蛋









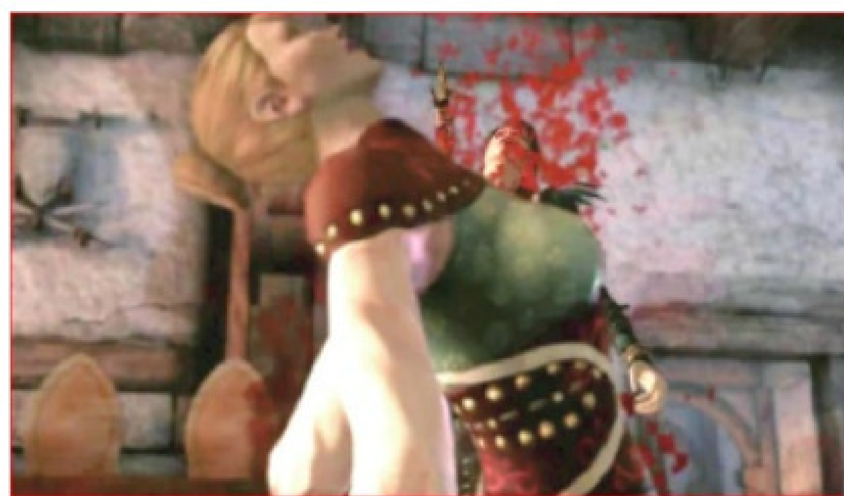


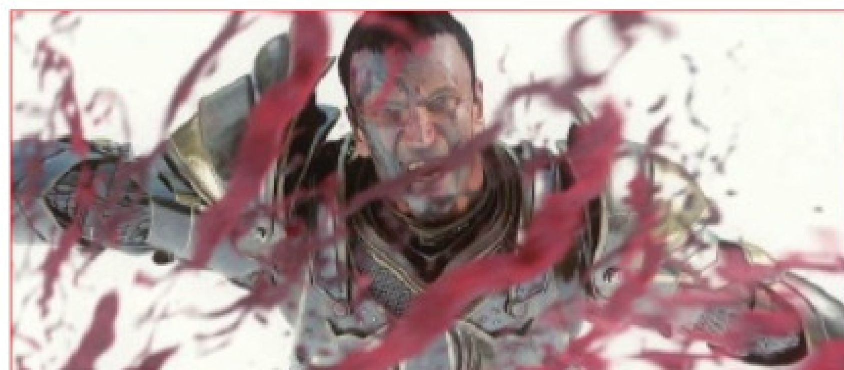




（左图）关于飙血的另一种诠释（作者：Crystal124）







（下图）“满脸是血”从来没有让人如此激昂

没关系，都是资本运作的错

《龙世纪——起源》大概是近5年来最好的RPG，却也是2009年最让人失望的游戏之一。这是一款能给你60个小时美妙无比体验的游戏，却也能用一个潦草得过分的尾章在两小时内将之前积累的所有美妙全部毁掉。

■上海 Jump

《龙世纪——起源》大概是近5年来最好的RPG，却也是2009年最让人失望的游戏之一。这是一款能给你60个小时美妙无比体验的游戏，却也能用一个潦草得过分的尾章在两小时内将之前积累的所有美妙全部毁掉。

从云端到深渊

从2004年E3大展公布到2009年11月17日发售，DAO的开发历经了5年的时光。在这漫长的岁月里，BioWare经历了多次剧变，包括《质量效应》的发行，被EA收购，Bioware Austin的成立以及涉足网游界的计划。诸多纷扰或多或少改变了DAO的开发进度和计划，这款游戏在风雨中经历了不少曲折，才成了现在的模样。

一个明显被腰斩的结局，几个明显被砍掉然后包装成收费DLC的支线剧情，再加上莫名其妙的收费装备DLC，这款杰作仿佛被资本的力量侵蚀，浑身上下都散发出一股子铜臭味。当然，考虑到业界巨鳄Electronic Arts收购了独立工作室后的惯用统治风格，BioWare呕心沥血弄成这样应该得到玩家更多的谅解，但以EA每年都根据工作室商业业绩来支配预算这种近乎暴政的运作手法，几年后的BiowWare还能否潜心开发出优秀的作品，我们真的要打一个大大的问号。写到这里，我几乎不忍心去批评这款也许是BioWare“最后的好时光”里诞生的杰作。

这个话题就此打住，如果抛开厂商逐利给游戏留下的瑕疵不论，DAO在传统RPG历史中的地位又当如何？

技术埋葬内涵

DAO代表了当今奇幻RPG最高水平的图形表现力，既包括技术也包括美术设定。图形表现力的进化是推动游戏性进化的重要部分，游戏中这一点体现得极为突出。比如，之前游戏中对“一场激战后满脸是血”是什么样子的描绘，大多流于文字，DAO就直观地通过游戏画面来表现。

围绕“血”这一主题发挥的细节在游戏中多有出现，比如玩家的战犬可以为你清理干净全身的血迹；比如有洁癖的玩家可以选择法师角色来回避战斗第一线的鲜血。一场恶战之后，战士和盗贼全身都沾满了敌人的

DNA信息，一看就是苦力角色；后方负责支援的法师和射手一脸白白净净，一目了然。这只是画面表现力提升对游戏性提升的一个例子。另一方面，电影式对话分镜的成熟运用提升了游戏的氛围烘托以及玩家临场感，这在之前的《质量效应》中已经得到了充分的验证。游戏对画面的追求还远未到头，大有可为。

但画面的进化给游戏制作带来一个难题，在DAO漫长的制作周期中，有多少是消耗在了强化画面上，又有多少是空耗在了调整电影分镜对话中的人物的嘴唇动作上？比起传统的对话树，DAO每一段对话、每一处场景和每一次剧情发展的制作，比起以前的作品都要消耗数倍的时间和金钱。DAO慢工想出细活尚且留下了明显的烂尾迹象，无论主线剧情的厚度还是支线剧情的丰富程度都无法和2D时代的RPG巅峰作品《博德之门》系列相提并论。BioWare在技术和表现手法上完成了自我超越，但却在RPG原本的核心内容上一缩再缩，两相衡量，竟是得不偿失。

丢掉了DnD的现成系统，BioWare这么多年也只弄出个缩水版的单机《魔兽世界》系统，从任务到战斗甚至于Boss战都似曾相识。简陋的装备系统，让人笑掉大牙的野外随机遇敌，再加上半吊子的怪物设计，DAO作为一款传统RPG的核心元素前所未有地单薄。制作成本居高不下，核心要素裹足不前，一刀一刀地割掉原本完整的游戏内容做成DLC来追求盈利最大化，而且这场蝴蝶效应终归何处尚不得而知。

市场运作的未来

必须承认，在实现游戏盈利最大化的改革之路上，EA目前走在了所有厂商的最前列，你管它叫“游戏业最大的动脉血管瘤”也好，“水湾里搁浅的抹香鲸”也罢，但凡是能够让同一份游戏兑换出更多货币的法子，EA都试过了，并且永远愿意尝试新点子。一款游戏，平均两个月出一款资料片，平均每个资料片能卖100万份，最终游戏销量1200万这种落后的营销方式已经成为了EA帝国的历史，现在流行的是用正式版游戏的价钱卖Demo，再让玩家付费下载包含完整版内容的DLC。别着急，还不会一个两个DLC之内就把完整游戏还给你。

EA还可以在对战游戏的联机模式中卖破坏平衡性的滥强道具圈钱，让付费玩家轻松拥有全属性99的球员在足球场上飞奔抢断，进球如麻，免费玩家只能当当角色球员跑跑龙套。下载了DAO《血龙护甲》（Blood Dragon Armour）DLC的玩家能够在游戏初期就得到这套极品装备，然后哭笑不得地跑完整个游戏都没找到替代品。最近《质量效应2》又传来通过Gamestop预定游戏得极品装备的消息，看来尝到甜头的BioWare是打算在市场运作改变游戏业未来的道路上越走越远了。P

编后：你们看出来了么？这两篇文章一直带着黑化的意味，似有似无，张帆说：“我不能接受！”事实上我也和作者讨论过如何将游戏和厂商行为分开的问题，当然结果有些纠结……如果你也不能接受，还是期待张帆下个月华丽的DAO大专题吧……页码很多哟！









（左上图）这就是“满脸是血”的缘由……
（左下图）等待这位美女的命运就是一箭穿心，然后飙血……
（右上图）画面的进步极大加强了视觉愉悦和战斗的乐趣；这种终结技在以前可是看不到的
（右下图）想Loot国王华丽的盔甲？没问题，请下载最新DLC……费用1600点，官方价格19.99美元

僵尸之地2.0



精彩的高层悬挂展，出自某位香港Jackey玩家的大手笔，这时候就显示了朋友的重要性……

Steam的两个世界

战役模式大厅里一般都充满了和谐的国际友谊，除了某国玩家喜欢说韩文，绝大部分Steam随机组队遇到的队友都能说两句简单的英文。

■上海 此门已坏

如果没有联机内容，“死剩4个人”这游戏就应该改名为“死剩一个人外加3根木桩Bot”。当然时至今日再来吹嘘呼朋唤友一起喂丧尸是多么欢乐多么发展友谊强化团队精神强身健体促进和谐已经是非常不合时宜了。

且让我们直奔主题，“死剩4个人2”共有5种联机游戏模式：战役、对抗、生存、写实和清道夫，前3种和前作已有的同名模式并没有本质区别。战役模式是入门必经，对抗模式和生存模式也不再局限于一张战役地图，熟悉前作的玩家可以很快上手。

新模式：LU莫近

写实模式可以看作战役模式的恶劣强化版，是真正的末世启示录。除了普通丧尸更加难被杀死之外，游戏还取消了所有的辅助说明和屏幕标记，队友身上不再有框框标记，各种道具提示也统统消失。别再指望被Smoker拉走之后或被Jockey骑走之后会有一个大大的箭头和醒目的框框来提醒队友迅速做出反应，拉响警报后也不会有逃跑方向的提示。除此之外，在写实模式里玩家要是不小心招惹了Witch那可是会被真正的“秒杀”，而不是被扑倒在地了事。想要体验写实模式这种逼真的噩梦，玩家需要超丰富的经验和十二万分的注意力反应力，以及熟练团队之间心照不宣的默契。在Steam上很少有随机配对的野队敢于尝试挑战写实模式，新手会感到空前的挫折，老手只会被毫无默契的陌生队友搞得无比憋屈。当然，写实模式带来的刺激和成就感也不是标准战役模式能够相比的，没有尝试过专家难度写实模式的暴风骤雨关卡就不能叫做真正的体验过末日降临的L4D2。

新加入的对战模式“清道夫”其实比冗长的传统对抗模式更适合玩家分组捉对厮杀。双方玩家分别扮演幸存者和特殊丧尸，类似于死亡中心战役的最后一关，幸存者组需要收集场景中的油桶来给汽车加油，丧尸组则是不择手段地阻挠幸存者逃走。每盘游戏三回合，每回合两轮，双方交替扮演幸存者和丧尸，三回合之后计



分决胜。因为限时的原因，清道夫对战的节奏非常快，幸存者队伍需要不停移动寻找油桶并且将燃料注入汽车中，这对他们的团队配合能力提出了更高的挑战，当然开阔的场景也会给丧尸方造成额外的麻烦。每回合的实际游戏时间和幸存者队伍能找回多少个油桶直接关联（幸存者队伍每成功加油一次，剩余时间都会增加），老手之间的战斗持续的时间往往更长一点，但每盘时间再长也不会超过半小时。

和传统对抗模式对比起来，清道夫模式更强调幸存者玩家和感染者玩家之间的直接较量，减少了关卡环境变数，加快了对战的游戏节奏。

两个世界

战役模式仍然是最成功也是最正统的L4D2联机玩法，只需要选择合适的难度，任何初学者都可以毫无门槛地获得屠戮丧尸的快感。这首先是因为Steam上遇到的绝大部分队友还是比较友善，即使技术菜一点也能得到帮助和指导，和人玩再不济也比冷冰冰的Bot强嘛（照顾新人也是乐事儿一件）。战役模式大厅里一般都充满了和谐的国际友谊，除了某国玩家喜欢说韩文，绝大部分Steam随机组队遇到的队友都还是会两句简单的英文。即使网络状态十分不堪，游戏内建的语音系统仍然运作良好，嬉笑怒骂弹指间毙尸十千。对抗模式和清道夫模式就是另外一个世界了，新人最好不要单独尝试混进对战大厅里，否则不仅要忍受对手各种戏弄和嘲讽，还可能要直面队友的怒吼和奚落，直接导致游戏信心迅速崩溃，进而丧失游戏乐趣。面对配合娴熟的固定队伍，新人野队一个晚上都进不了安全屋绝对不是个别现象，清道夫模式更是鲜有撑到第三回合的。

但问题是，由于众所周知的原因，国内绝大部分玩家通过Steam快速配对进行游戏时的网络速度都不甚理想，有500ms以内的ping就要谢天谢地了。Steam上的玩家也因为整天价杀僵尸暴躁了起来，有为数不少的人看见红ping队友就投票踢人，这着实非常让人伤心。所以要获得最好的游戏体验便只能自行寻找网络靠谱的国内好友组固定队。

有志于投身无尽的对战模式的玩家请记住：1.丧尸阵营远比人类阵营难掌握，2.从新人进化到老手的过程是充满痛苦和曲折的，3.固定队永远强于野队。

对战模式纵然是L4D2的终极诉求，但对于大部分玩家来说这并不是可以轻松获得娱乐的途径。Valve Software引入节奏更快、结构更加稳定、比赛流程更加公平可控的对战模式，意图为杀僵尸游戏增加更多的竞技性对战内容。

这款畅销游戏续作算是在某种意义改进了前作饱受诟病的“不耐玩”的缺陷，除了追求专家难度的成就之外，也提供了更多针对核心玩家的游戏内容，使各种层次的玩家都有了更饱满的联机游戏体验。当然换个角度看，L4D2一口气提供的5种联机模式，其中的3种都有着较高的联机娱乐门槛——Multiplayer永远都是这样，看似玩法众多，实际上多半都是鸡肋，纵然是对战的行家L4D，功力也就如此了吧。P

（上左图）落单意味着被推倒，这是一款很邪恶的游戏……
（上右图）清道夫模式比对抗模式节奏更快，当然新手也更杯具；足够猥琐的Smoker仍然威力十足
（下图）野队玩对战模式的结果必然是各种被虐











边杀戮，边跳舞

L4D2已经撕下了惊悚游戏的面具，你不能用任何常理来理解来定义它，只需要明白，这是一款能够极大刺激你的肾上腺素分泌的作品便好。

■上海 Jump

我从来就没怀疑过会把一个《半衰期2》（Half-Life 2）拆成4份分成5个版本来卖了再卖的Valve Software在奸商领域的专精水平，更是绝对不敢低估过他们通过持续不断地小修小补来榨取已经面世6年有余的Source引擎的剩余价值的行动力；与此同时，我不否认《橙盒》（Orange Box）是我买得最值的一套正版游戏，并且有条件地赞同：永久免费的Steam是全球最厚道的游戏对战平台和数字销售渠道。Valve就是这么一家让人矛盾而纠结的厂商，《求生之路2》除了让玩家知道在这个丧尸启示录的世界里还死剩下了另外4个活人之外，也干脆利落地给上市刚好一年的前作和仍在成长中的游戏社区宣读了死缓判决书。

这款所谓的续作有着和一年前上市的前作完全一样的引擎，几乎一样的画面效果，差不多一样的游戏方式。作为一款以流程体验及小团队联机配合通关体验为主打卖点的射击游戏，玩家对新章节内容还是很买账的。Valve大概算了一笔账，从经营学的角度考虑，如果每个包含一章新增游戏战役内容的DLC单独卖10美元，那显然不如索性做好5个新增战役章节再打包一次性以50美元的价格倾销给玩家。这就是“死剩4个人2”，新章节、新武器、新丧尸，新模式、新成就、新挑战，在原有框架下丰富游戏细节，虽然系统已经趋于完美，但L4D2比起续作仍然更像一部资料片。

微妙的风格变化

这部丧尸肥皂剧集拍到了第二季，风格也是发生了一些微妙的变化。前作是一款很严肃很地道的走恐怖惊悚路线的丧尸正剧，三男一女在各种漆黑阴森压抑的场景里抱团求生，气氛紧张不苟言笑连脏话都不怎么骂，故事情节就和宾夕法尼亚的空气一样冷冽。但Valve也知道惊悚情绪是会疲劳的，二代的故事发生在温暖的南方，虽然几年前遭受了飓风过境，但新奥尔良从来不会吝啬阳光。5个新章节有一半是发生在光天化日、光线充沛、可见度良好的大白天，和煦的日光懒懒地斜映在庭院里散步的丧尸们身上，如果能种点喷射豌豆就更好了……虽然大家都很怀念前作里可靠的越战老兵或坚强到不对劲的豪门富家软妹子，但新作里的4名角色塑造得无疑更有个性，至少他们的台词量都翻了好几倍。

教练Coach是个粗人，自然粗口说得比正经话顺溜；有个娘娘腔名字的Ellis活脱是从《美国派》里走出来的杯具死大学生（虽然他没读过大学）；女主播Rochelle有很明显的语言强迫症，碎碎念之余还孜孜不倦地摆架子说教；身着一袭价值3K美元西服（号称）的Nick看起来最像是个正经人，但其实是个居无定所的骗术师。这诡异的四人组合屡屡创造各式笑料，听到Witch的哭声时Nick会摇头晃脑：“我好像听见前妻的声音了。”Coach则干脆破口大骂：“嘿！我听到了一个婊子（Bitch，谐音Witch）！”

嬉笑怒骂是L4D2喧哗的一部分，看到武器库里的煎蛋锅和吉他之后，想必没人会觉得这是款严肃的游戏。

近战武器的加入当然丰富了游戏的战术性，也让这个游戏的暴力评级和血腥度再上升了一个级别，感谢Steam让这款游戏不需要通过审核与和

谐也能够买到。在任何一个游戏大厅里都能遇到执着于撬棍、消防斧与日本刀的近战狂人，有油料限制的电锯更是超级抢手货（当然实际上没什么用处）。扔掉火器，只用消防斧砍出一条血路才是纯爷们儿的玩法。各种近战武器对特殊丧尸一击必杀——为了保护队友结果忙中出错，用霰弹枪反而将被扑倒的队友连带喷死的尴尬场景从此一去不返。且不说教区里用近战武器对付那些身着防暴服的警察丧尸这种标准打法，单说黑色嘉年华最后一个场景，不捡把吉他砸碎几个丧尸的脑袋怎么想也对不起那座虹光喷射的舞台。

玩家嗜血的狂暴欲望被各种满脸是血的近战武器激发之后再掉头回去玩前作，顿时就会觉得没有近战武器的丧尸游戏就好比买不到iMAX 3D的“阿凡提”电影票一样让人沮丧。毕竟这是一个玩家有90%的时间都在虐杀丧尸的游戏，为了更逼真更美学的暴力表现，制作组还额外增加了43种不同的杀死丧尸的画面表现，700种爆炸毁尸组合，以及更具艺术表现力的丧尸遗体堆……

感染者有型

幸存者凶猛，感染者也不至于从猎手沦为猎物，新加入的3种特殊丧尸秉承了续作喧哗的整体风格。Splitter的酸液会让习惯集群蹲点的玩家十分不适，体现了设计者迫使玩家保持移动加快游戏节奏的阴谋；Charger的设计同样出彩，虽然这好象是个未能“进化”完整的坦克半成品，看起来十分滑稽，但他强迫玩家改变了前作中形成的抱团扎堆行进的习惯，在水体和高台边缘处的移动也必须更加小心谨慎；同为阵型破坏者的角色，Jockey骑人控制的设定使对战中的感染者阵营有了更丰富的战术可能性。

天气和昼夜变化也带来了一些新鲜的关卡设计思路。暴雨战役是一个成功的范例：为了给轮渡寻找燃料，玩家小队必须进行一次折返跑，除了在安全屋里留下足够返程时消耗的道具存货外，幸存者还得面对更现实的议题：时间的流逝和逐渐恶劣的天气。暴雨之前的浓雾会影响玩家的视野，偏偏在恶劣的可视条件下，玩家还得穿过一间塞满了Witch的废弃糖厂，要知道L4D2里的Witch可是喜欢穿行于普通丧尸群里边走边抽泣的。返程时折腾玩家的暴雨被指责为映射卡特琳娜飓灾，伤害了美国南方人民的感情，不够严肃，抛开被淹没的街道和积水潭里漂浮的尸体这些会触景生情的敏感内容不论，玩家也得以亲身体验自然灾害和丧尸泛滥两相比较下，究竟谁更加令人焦躁。

游戏性改动和关卡设计总是处在微妙的平衡之间，近战武器的加入让丧尸潮的威慑力较前作大大降低，3种新特殊丧尸的加入则是改变了游戏节奏，应运而生的便是关卡设计上的一些明显变化。开阔的场景并不仅仅是为了体现游戏背景的变化，反过来也是为了适应更快速、更暴力、更多近距离接触战斗的游戏风格。更快，更狂暴，更恶劣；心脏疯狂收缩，瞳孔不断失焦，汗水浸湿掌心；阳光，鲜血，大逃亡，忘掉软弱的前作，L4D2已经撕下了惊悚游戏的面具，你不能用任何常理来理解来定义它，只需要明白，这是一款能够极大刺激你的肾上腺素分泌的作品便好。P

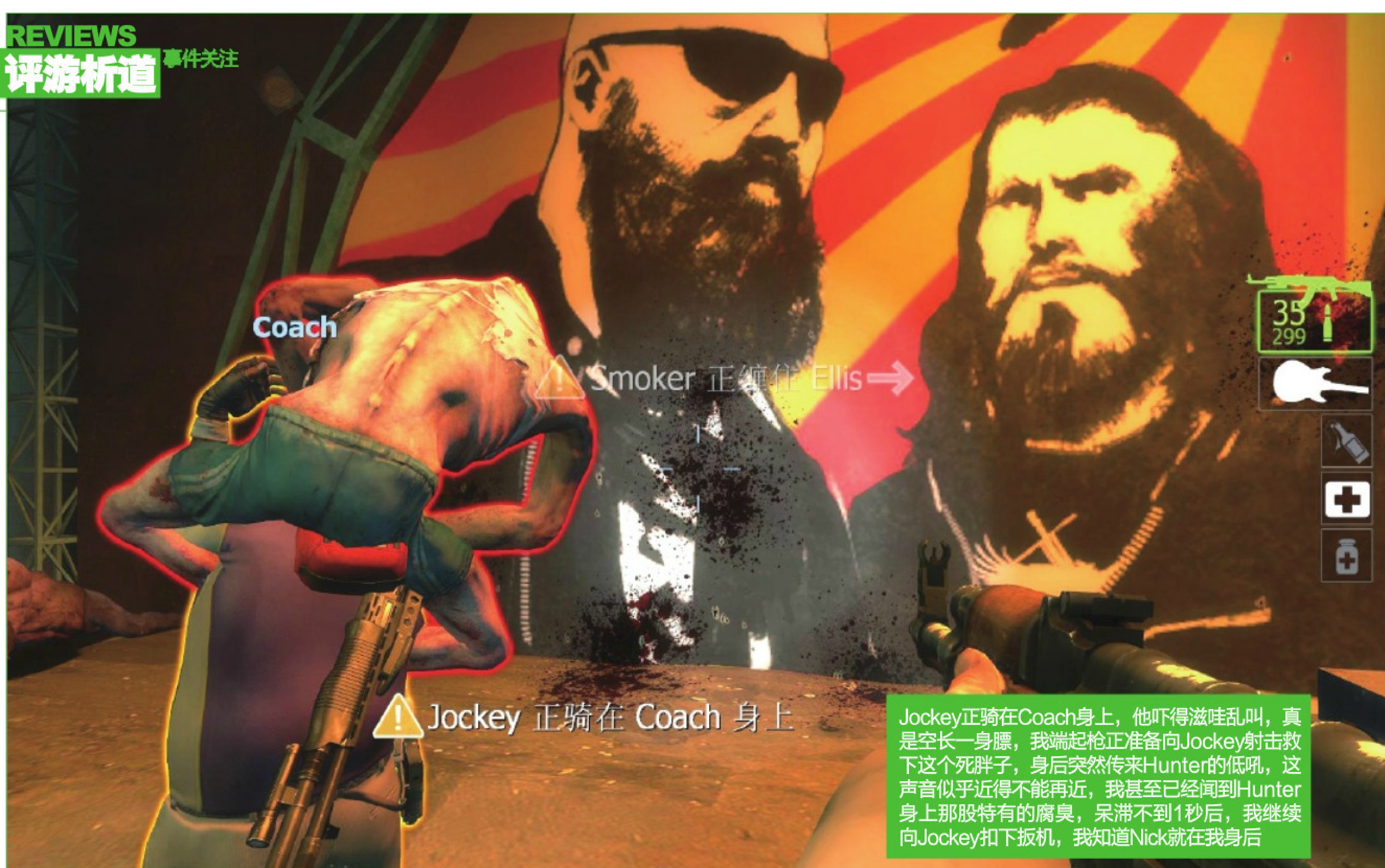








（左上图）Boomer的炸裂感还是那么的好，有专门打Boomer的小游戏么?
（左下图）斧子太强大了，电锯就很弱小
（右上图）武器店的老板躲在屋里不敢出来，偏偏要罐可乐，这令人想起只喝可乐不喝水的冰河（小明已经爱上阿萨姆奶茶了……）
（右下图）最后一战前的所有僵尸潮都是吓唬人的



Jockey正骑在Coach身上，他吓得滋哇乱叫，真是空长一身膘，我端起枪正准备向Jockey射击救下这个死胖子，身后突然传来Hunter的低吼，这声音似乎近得不能再近，我甚至已经闻到Hunter身上那股特有的腐臭，呆滞不到1秒后，我继续向Jockey扣下扳机，我知道Nick就在我身后

计算机别伤心，有我在请放心

新裤子乐队有首歌叫做《计算机》，在“Computer Computer”的背景人声下，主唱不停吟唱着“计算机别伤心，有我在请放心”这唯一的歌词，我想除了歌曲作者没什么人知道这首歌的真正含义，只是在玩L4D2时，我老能想起这首歌。

■北京 Psychoo

许多许多年前，游戏媒体突然很流行一种写作方式，就是把NPC拟人化，比如“我是一个NPC”“我和NPC的约定”之类的，着实风行了一阵儿，就算现在虽然会被人说“好土哦”，但还是有类似的文体。我当然不想这么土鳖，写一个“因为不小心射到黑妞儿Rochelle便要Load重玩”之类的扯淡文章，实际上我不光射Rochelle，还以此为乐，有时我觉得这个游戏的真谛应该是“4个人最后都被僵尸杀了”才对。一想到这里，我突然领悟，原来我最终仍是个土鳖，还是把自己和NPC等同了，不然应该是“3个队友都被杀死而我自己统治全宇宙”才对。

所以事实是，这款看起来、玩起来、说起来都不强调剧情的游戏，让我好像玩RPG时那样“被代入”了，原因就是L4D2绝佳的气氛渲染。

“气氛”这东西

很难用文字来描述“气氛”这种东西，大概就是一种会影响行为的存在。比如你回到家中，发现平时会叫你一声“回来啦”的老爸正在闷头抽烟，老妈则在厨房用力切着蔬菜，你一下就能感觉到“气氛”不对，也许又吵架了吧？你会这样想，之后可能会漫不经心地调和一下。又比如你终于约出来那个心仪的女孩一起去看《阿凡达》，电影院门口发现跟着她一起的竟然还有一个男生，你一下就能感觉到“气氛”不对，Oh Shit，你会这样想，直到电影散场你也没有勇气向她表白了。

稍微总结一下就能看出，“气氛”这种东西需要某种激活条件，例子中“老爸抽烟老妈切菜”“多出来的那个男人”就是这种条件，不过“野生”气氛无法复制，所以只能“人为”创造条件以激活某种气氛。最常见的就是借用画面和音乐的配合，比如我们熟悉的MV。当MJ把视频和音乐结合在一起创造出这种表现形式时，几乎就是一场革命。

Rock You!

Turtle Rock绝对是营造气氛的行家里手，早在《半衰期2》时期我就这么认为，Freeman开始逃亡，在火车道遇到第一批敌人时，突然给你来了一段电子金属（分类不清请无视，总之就是很给劲的背景乐），马上就让我的心态“逃亡”起来，而不再是慢慢悠悠地看看哪儿能捡一把小手枪。

L4D2把这一特点发挥的淋漓尽致。比如马戏团那关关底，4个人来到一场小型露天演出现场，从乐队海报风格就能猜出这是一支传统金属团，果不其然，触碰开关后，随着僵尸潮水般涌来的还有——Metal！虽然没有Slipknot乐队那样猛烈，但刚刚好让你High起来。

于是呈现这样的场面，4个人站在本该是乐队演出的舞台上，用枪械和子弹代替吉他和贝斯，疯狂地扣动扳机，回应着如歌迷般疯狂的僵尸，碎肉、鲜血、残肢在强劲鼓点下四处飞散，Spitter的低吼声在吉他扫弦声衬托下俨然就是标准的死亡金属“水喉”唱法，总之你一下就燃了。

远不仅如此，Turtle Rock怎么可能就这么轻易放过如此出彩的桥段，刚才说到用枪械代替吉他有些错误，因为你真的可以拿起……吉他！

在舞台上，散落着几把看起来是艾宾森牌子的电琴，由于二代大量引入近战武器，吉他放在这里合情合理，于是你可以抄起其中一把，狠狠砸向僵尸胸口，然后在一阵阵吉他蜂鸣声中把屏幕染成一片血红……烟花，怎么能少了烟花，越来越多歌手在舞台上事先布置好烟花，在出场或者音乐高潮时，"嘭"一下引燃，引来全场尖叫，L4D2里这场未能成功演出的现场同样预备了这种小设置，除去让场面更灿烂花哨外，还有焚烧僵尸的实用性……

不知道有多少读者经常去看演出现场，这种小型演出在国外更为普遍，如果有过现实体验的话，在这里也许会有更多感受，杀僵尸和金属乐，真是般配的一对……

僵尸的乡愁

第二大关第一小关名字为"乡村"。加油站里写着"Out of Gas"的破烂牌子承接了第一大关结尾，那辆闯出僵尸重重包围的蓝色轿车终于耗光汽油滞留在这里。在枯败的林子中间零星散落着的几间枯败的美式平房，再加上不时传来的几声虫鸣（不知道会不会变成僵虫……），典型的常在美国西部电影中看到的小城镇。

老实说这一小关没什么新意，大致上就是穿过一片森林，不过我在其中一间房子里寻找补给时意外地发现了一个好玩的东西——点唱机，就是那种在酒吧或者小餐厅里常见的点唱机，塞一个硬币，选一张唱片。

墙上那幅画着冰激凌的大海报证明这里是一家综合性的小餐馆，三四张桌子应该足够应付平时不会太多的顾客，由于早已没有活人，一切都变得灰蒙蒙的没有生气，唯独那台点唱机，还算鲜艳的黄色机身格外显眼，于是我不由自主地点了过去——竟然还能用。

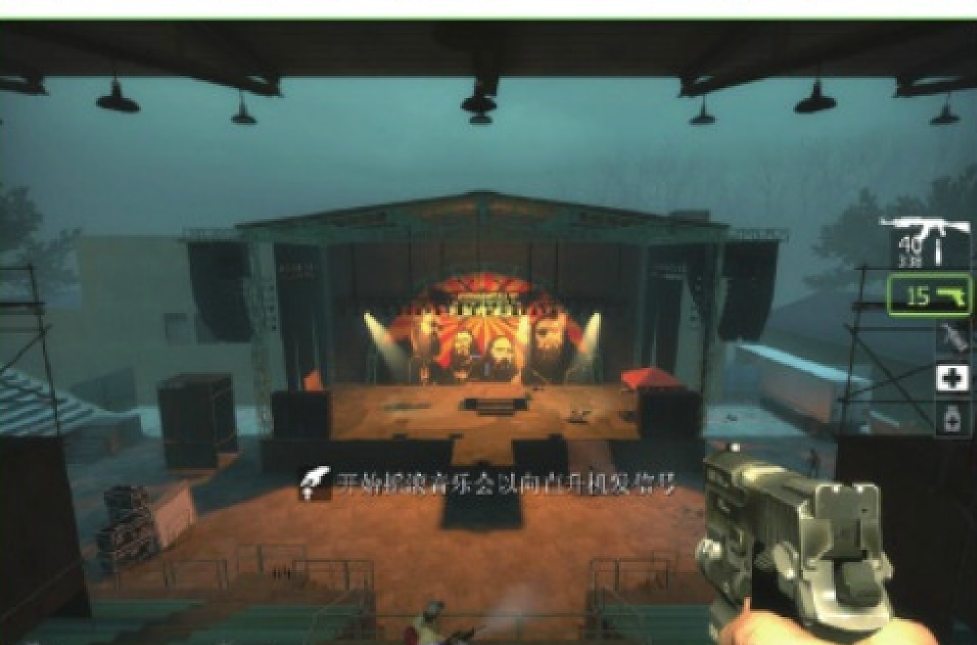
除去因为有划痕不能播放的外，我一共听到4首曲子，分别叫做The saints will never come、Bad man、RE: Your brian、Midinight riding。其中给我留下印象最深的便是第一首爵士风格的The saints will never come，我不是想附庸风雅说自己喜欢爵士乐，但是在那个僵尸四伏、房间破败、除去伙伴外看不到一个活人的末世模式下，你突然听到这样一首轻巧不失暧昧的曲子，整个人好像都被攥住了。

同样的感觉曾经出现过两次，一次是《辐射2》，另一次是《辐射3》，尽管《边境之地》音乐同样出色，也是末世背景，但还是末世与爵士乐的搭配更对我胃口。怎么说呢，在那样一个礼崩乐坏、人类活动罕见、吃了这顿没下顿的环境下，爵士乐太容易让人产生幻觉了。

就好像这首The saints will never come，我对着点唱机聆听时，脑子里会浮现出这样的画面：这本是一家不太为赚钱的小餐馆，老板的名字是汤

（左图）3……2……1……Are! You! Reee-eeeady!
（右图）这个场面让我想起一本书的名字——《夏天，烟火，我的尸体》







（左图）Out of Gas，通过这种小设定，L4D2把几大关串联在一起，而不再是“上来就战”。好吧，其实还是“上来就战”……
（右图）这里就算没被僵尸病毒侵染，也不是什么繁华富庶的地方，浓浓的“乡村”范儿





姆，大家都叫他老汤姆，顾客其实就是邻居，他们有的是伐木工，有的会修电视机，周末聚在这里点上一瓶冰镇啤酒和苹果派，一定是这么说“老汤姆，你的女儿越来越漂亮了啊”，老汤姆的女儿在这里负责招待，她有一个心爱的小伙子叫杰克，两个人刚刚借了汤姆的破福特车，准备进城看一场露天电影，于是在那个下午，这里像往常一样制造着某种回忆。

当我想到这里，枪口一摆回身观看，映入眼帘的却是一片死寂……

这种强烈的对比让我久久没有离开点唱机，我甚至觉得自己有点二，喂，这是一款杀僵尸的游戏，你在这里发什么呆啊！

另一首有趣的歌是RE: Your brian，其中一段歌词是这样的：

Heya Tom, it's Bob from the office down the hall/Good to see you buddy, how've you been?/Thing have been OK for me except that I'm a zombie now/I really wish you'd let us in/I think I speak for all of us when I say I understand/Why you folks might hesitate to submit to our demand/But here's an FYI: you're all gonna die screaming

（嘿，汤姆，我是下面那间办公室的鲍勃/看到你实在太好了，最近过得怎么样？/我过得还不错，只不过现在我是僵尸了哦/我希望你能让我们进去/僵尸想的差不多，所以我想我说的话能代表我们全部/为什么你们总是对回应我们的要求那么犹豫/不过没关系，我现在提醒你，你们都会在尖叫中死去）

All we want to do is eat your brains/We're not unreasonable, I mean, no one's gonna eat your eyes/All we want to do is eat your brains/We're at an impasse here, maybe we should compromise?/If you open up the doors/We'll all come inside and eat your brains

（所有我们想做的就是吃掉你们的大脑/我们并不是无理取闹，你看，没人想吃你们的眼睛/所有我们想做的就是吃掉你们的大脑/我们现在陷入了僵局，你看是不是应该相互妥协？/如果你打开这扇门/我们就会一拥而入，然后吃掉你们的大脑）

The saints will never come应该算是Turtle Rock放下的氛围陷阱，RE: Your brian则彻底黑色幽默了一下，让人想起《僵尸肖恩》。另外，这4首歌应该不是随便选择，你看歌名，似乎每个都意有所指，圣人永远不会来、吃你的大脑、坏男人、午夜疾奔……

不过最后我还是有个疑问，为什么这台点唱机没有和别的东西一起被毁坏呢，可能是因为材质原因吧，不过我更喜欢想象为，那些本来生活在这里的家伙变成僵尸后，会不会还留有最后一丝神识，当熟悉的曲子响起时，就会好像动物般驻足聆听隐隐约约看到些什么却怎么也抓不住，这其中，或许就有老汤姆和他的女儿吧。

有我在，请放心

由于我的智商不是很高，所以RTS、AVG、FTG等需要考验大脑的游戏，都只能抱着欣赏的态度，而很难被真正吸引，就算是FPS其实我也不怎么擅长，前一阵和地穴领主联机Quake 2时被杀了100多次，直到地穴领主杀烦为止。所以我更喜欢剧情优秀的作品，不用我在1秒内作出跳还是蹲的判断，也不用统筹什么时候出飞龙什么时候攀科技，我在L4D2中也不会对新枪械、新Boss多加注意，只是觉得“这样还不错”而已，但是L4D2这样一款纯粹的杀戮FPS，在根本不是重点的短短几关单机内容中，却传递着如此强大的RPG质感（不是RPG式的剧情或内容，而是通过气氛营造出的“原本只有被RPG才能激活”的感觉），却是我始料未及的。

于是就像开头所说的，我不由自主地代入了，看着另外3个伙伴的脸，我希望他们能逃出生天，遇到困难也不要紧，因为啊，有我在，请放心。



我就是在这间小餐馆里发现了那台点唱机，虽然后面某关再次出现了点唱机，但完全没有在这种环境下衬托出来的味道

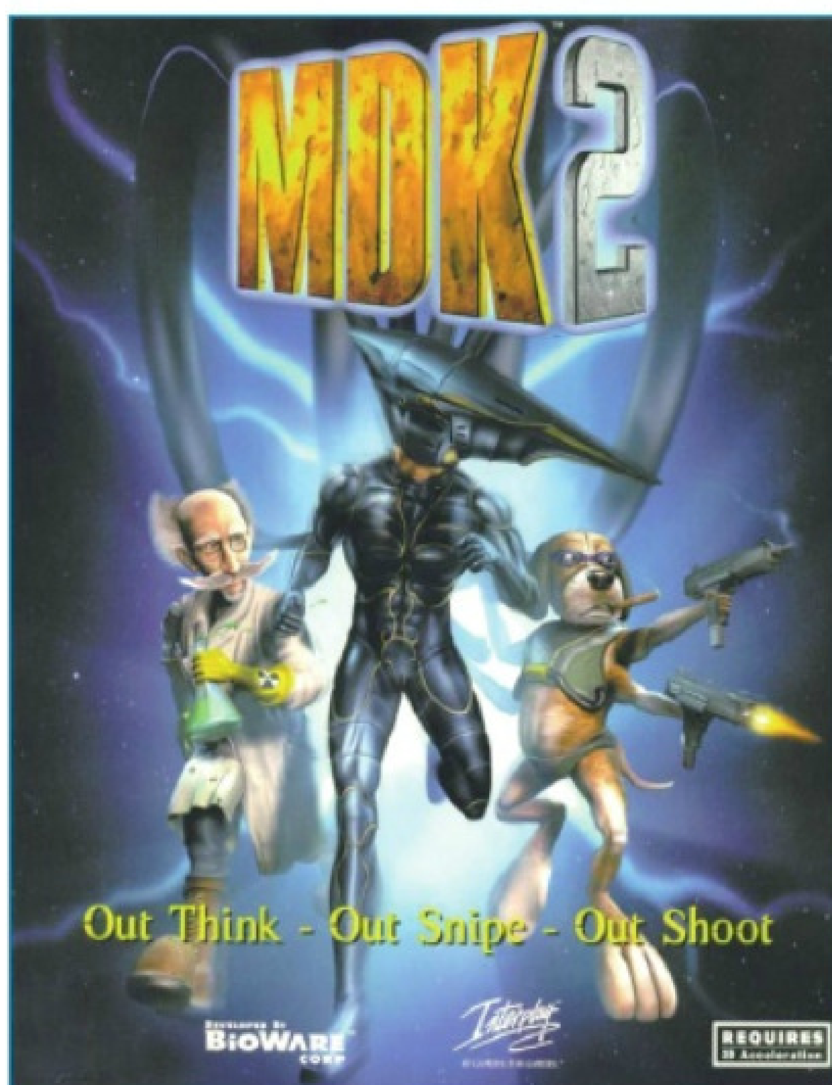
15周年特别回顾

BioWare掌门人

BioWare的名字其实就是生物（Biology）与软件（Software）的结合体，代表他们从医学向游戏软件领域的转换，同时，BioWare也象征着人类和机器人的联合关系。

■湖北 MorganaBlackstaff

那些历史最悠久的游戏类型，在走过几十年的发展道路时总有起起落落，RPG就是如此。这其中经过了上世纪80年代的鼎盛时期，随后受到《雷神之锤》等快节奏射击游戏的冲击而逐渐走滑坡路，直到1998年《魔法门Ⅵ——天堂之令》（Might and Magic VI: The Mandate of Heaven）和《博德之门》的发售带领RPG走向复苏。然而在新世纪到来不久，RPG又陷入了新的低谷，“魔法门”系列的制作组New World Computing、“创世纪”系列的制作组Origin Systems以及“巫术”系列的制作组Sir-Tech，或倒闭或被总公司关闭，宣告了三大西式RPG的死亡。如今，在新世纪迈入第二个10年之时，似乎只有两个制作组能在竞争更为激烈的次世代主机大战以及更加快餐化的游戏产业中，挥舞着RPG旗帜——除了“上古卷轴”系列的制作组Bethesda Softworks外，似乎只剩下BioWare这个中坚力量了。

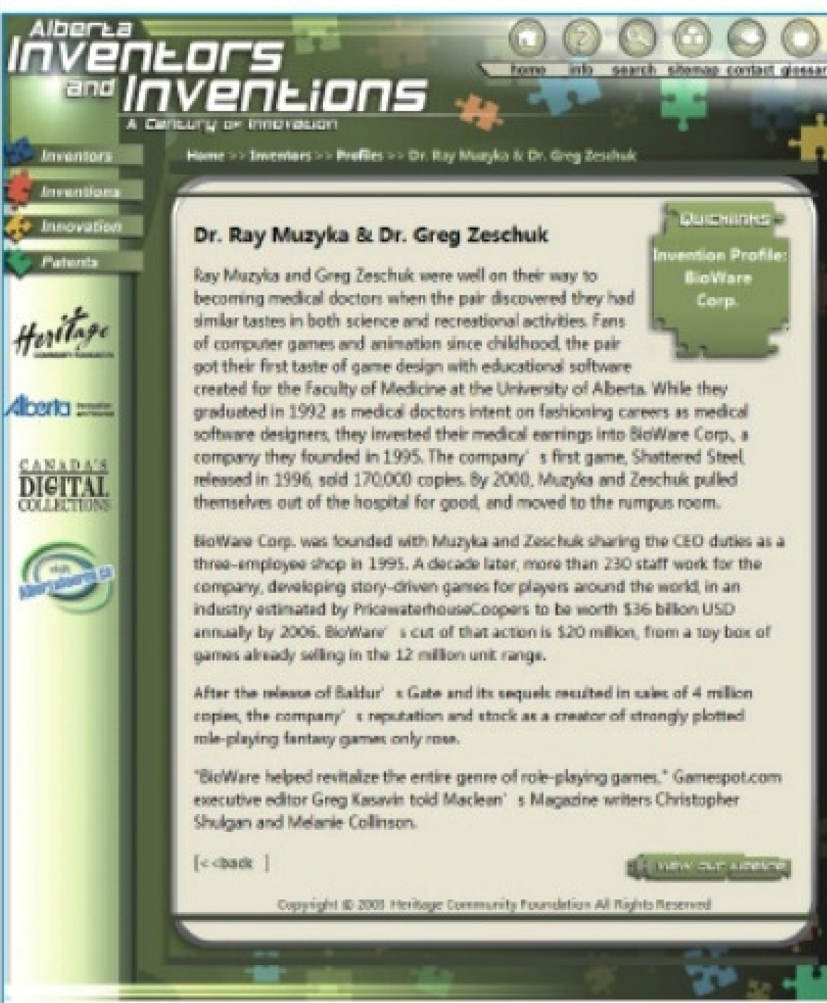




半路出家

BioWare是由3个加拿大Ray Muzyka、Greg Zeschuk以及Augustine Yip共同建立的，现在我们常见的两位——Ray Muzyka和Greg Zeschuk，他们两个在公司内的职务均是“联合总裁”（Joint-CEO），也说明两人的合作关系十分密切，在BioWare没有主次之分。说起来有趣，这3位创始人原本都是学医出身，共同毕业于加拿大的阿尔伯塔大学（University of Alberta），当年因为开发一款医学教育软件而走到了一起。他们对商业的见解差不多，一致认为医学教育软件的市场十分有限，何不从事他们都感兴趣而且当时正处于蓬勃发展中的游戏开发呢（Greg曾表示游戏才是他的”真爱”）？

（左上图）2000年的MDK 2，BioWare中途接手，但干得很不错
（左下图）BioWare并不总是一副中世纪的调调，他们骨子里或许更喜欢未来派
（下图）Ray和Greg一直是阿尔伯塔的骄傲，这个收录阿尔伯塔百年名人的网站给他们也记了一笔



Home >> Inventors >> Profiles >> Dr. Ray Muzyka & Dr. Greg Zeschuk

Quicklinks
Invention Profile: BioWare Corp.

Dr. Ray Muzyka & Dr. Greg Zeschuk

Ray Muzyka and Greg Zeschuk were well on their way to becoming medical doctors when the pair discovered they had similar tastes in both science and recreational activities. Fans of computer games and animation since childhood, the pair got their first taste of game design with educational software created for the Faculty of Medicine at the University of Alberta. While they graduated in 1992 as medical doctors intent on fashioning careers as medical software designers, they invested their medical earnings into BioWare Corp., a company they founded in 1995. The company' s first game, Shattered Steel, released in 1996, sold 170,000 copies. By 2000, Muzyka and Zeschuk pulled themselves out of the hospital for good, and moved to the rumpus room.

BioWare Corp. was founded with Muzyka and Zeschuk sharing the CEO duties as a three-employee shop in 1995. A decade later, more than 230 staff work for the company, developing story-driven games for players around the world, in an industry estimated by PricewaterhouseCoopers to be worth $36 billion USD annually by 2006. BioWare' s cut of that action is $20 million, from a toy box of games already selling in the 12 million unit range.

After the release of Baldur' s Gate and its sequels resulted in sales of 4 million copies, the company' s reputation and stock as a creator of strongly plotted role-playing fantasy games only rose.

"BioWare helped revitalize the entire genre of role-playing games," Gamespot.com executive editor Greg Kasavin told Maclean' s Magazine writers Christopher Shulgan and Melanie Collinson.

[<<back]

Copyright © 2005 Heritage Community Foundation All Rights Reserved

Ray和Greg在公开场合的亮相总是“形影不离”，作为Bioware的大脑，他们其实分工有别：Ray偏重规划管理，Greg则更多和开发团队待在一起

这个念头是在1994年他们在一次共进午餐时偶然诞生的，这顿饭之后不久，1995年2月他们就正式注册了BioWare（Augustine Yip于1997年退出公司，返回了医学界）。BioWare最初的办公地方就在Ray家中的地下室里，公司的名字其实就是生物（Biology）与软件（Software）的结合体，代表他们从医学向游戏软件领域的转换，同时，BioWare也象征着人类和机器人的联合关系——没错，Ray和Greg一开始就对机器人有着特殊偏好，你也就可以理解为什么他们可以将“龙与地下城”规则用于“星战”游戏了。

孤胆枪手

这家如今被看作RPG王牌厂商的公司，处女作居然是一款硬派风格的科幻动作游戏——《粉碎钢铁》（Shattered Steel）。在游戏中，玩家要指挥一系列被称之为“行星奔跑者”的机甲进行战斗。这款游戏所获得的评价比较中庸，但给BioWare带来的制作经验是宝贵的。事实上，Ray和Greg对游戏类型的涉足相当广泛，ACT、RPG他们都喜欢，当时他们十分欣赏由Westwood Studios的《大地传说——命运守护者》（Battletech: The Crescent Hawk's Inception），由于续作从RPG变成了RTS还让他们沮丧了好长一段时间。于是他们萌


Greg大叔（右）的风格看起来跟Ray格格不入，但就是他们合作了15年。2010年2月，BioWare成立15周年，15年前风生水起的工作室，有多少能存活到今天?

发了一个创意，何不自己做一款类似背景的RPG？这样，《战地无限》（Battleground Infinity）的开发理念诞生了。这部作品一边开发，一边四处物色出版商。最后，它引起了Interplay的注意，当时这家知名发行商正拥有AD&D的版权。在Interplay的帮助下，BioWare凭借其超凡的努力将《战地无限》改造成了震惊了游戏界的《博德之门》，Infinity引擎后来也继续运用于其后的游戏中（比如《冰风谷》和《博德之门Ⅱ》）。

《博德之门》完工后，Ray和Greg开始企盼制作另外一款类似《粉碎钢铁》的动作游戏。这时，Interplay的Brian Fargo向Ray提议，制作由漫画改编的动作游戏《孤胆枪手》（MDK）的续集，两人欣然接受。《孤胆枪手2》是BioWare首次向游戏机平台进军，同时发行了PC、PS2和DC 3个版本，均取得了不错的成绩。Greg回忆说，《孤胆枪手2》的制程过程相当愉悦，充满了想像力与创新。

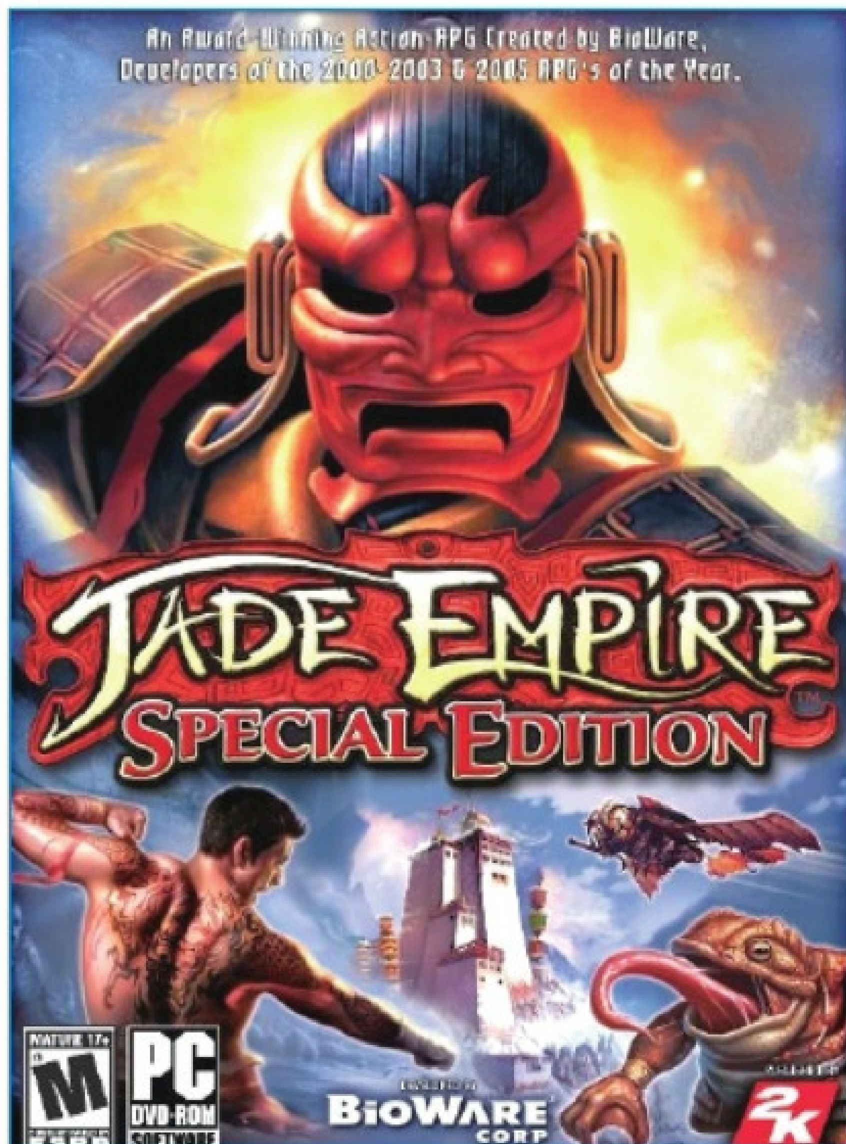
无冬之夜

可以说，《博德之门》这样的奇幻RPG获得成功只是机缘巧合，但《博德之门》的制作经验使Ray和Greg对D&D游戏的信心大增，两人很早以前就对纸上RPG（Pen & Paper RPG）相当感兴趣，他们玩过大多数不同类型的TSR的纸上游戏，曾花费一整个暑假的时间只为了设计一个城市的战设，精心设计其中的每一个细节。于是，在《博德之门》的开发工作接近尾声时，他们就开始策划以“被遗忘的国度”中另一个著名的城市——无冬城为背景打造的全新RPG，那就是于2002年发售的《无冬之夜》。

《无冬之夜》获得了包括年度最佳RPG在内的多项大奖，主流媒体都给了9分以上的高分。虽然其后又被Gamespy评为“最被高估的游戏之一”，但这主要针对游戏那单薄的单人游戏部分，《无冬之夜》所提供的完善的联机模式允许玩家自己当DM（地下城主）展开属于自己的冒险，Toolset工具包更是让玩家可以自创游戏的大部分内容，这也是使得《无冬之夜》对D&D RPG来说有着里程碑似的意义。但《无冬之夜》在发行时遇









（上左图）BioWare的处女作《粉碎钢铁》，当时卖出了17万套
（上右图）令RPG玩家感到惊艳的《博德之门》
（下左图）BioWare的RPG似乎都不合传统，“玉皇大帝”就是他们的尝试之一
（下右图）让BioWare迈入新纪元的《无冬之夜》

双雄逸闻

·Ray认为联机模式是大势所趋，《博德之门》一推出时就有联机组队模式，BioWare会在今后的游戏中加强联机游戏内容，并在游戏发售后提供各种更新内容供玩家下载（当然是要收费的）。

·Ray并不认为游戏就是第九艺术，他觉得游戏具有这种潜力，甚至比其它艺术形式更加吸引力，他同时指出在这件事上主观看法很强，没必要让大众都承认游戏就是艺术。

·对于《质量效应》和《龙世纪》中的成人内容，Ray表示这两部作品是面向成熟玩家的，但并不代表这就是BioWare游戏发展的方向，公司也会制作全年龄的游戏以满足不同玩家的需要。

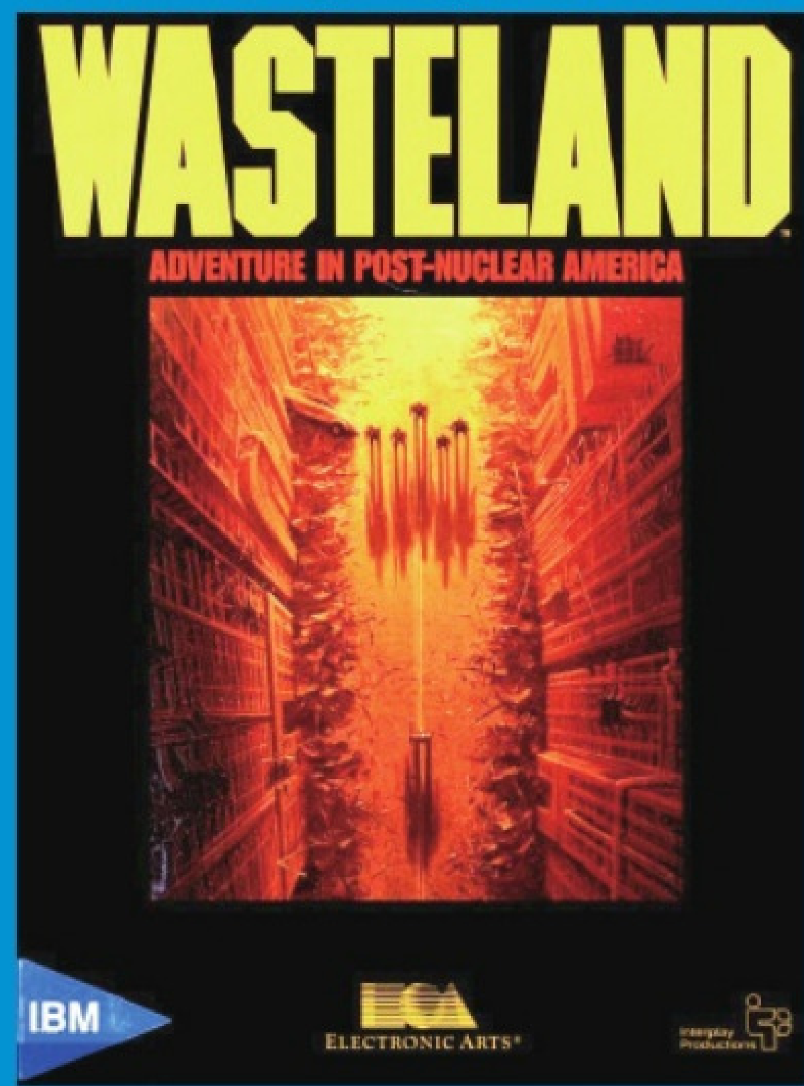
·面对"如果你将去一个荒无人烟的岛屿而只许带一款游戏"这种问题，Greg的回答是"那还用问吗？我当然会带《废土》（Wasteland，一款后启示录风格的RPG，被认为是"辐射"的前生）啦！"

·Greg平日里也是名不折不扣的玩家，所玩游戏的比例是：75%的游戏机游戏与25%的电脑游戏。

·Greg认为10年后他会仍然致力于游戏产业，他从没考虑过要转行或重返医疗行业。

·最受Greg推崇的制作组是已经关闭的Looking Glass Studios，代表作有"神偷"和"系统震撼"系列。

·Greg说在职业生涯中对他影响最大的人是Ray，Ray的回答也一样。



到了当时轰动一时的争夺版权事件，Interplay因为财政危机擅自将BioWare的两款游戏的发行权转让给了第三方。BioWare因此将Interplay告上法庭，并结束了他们的合作关系，《无冬之夜》的发行权最终被Infogrames（现在改名为Atari）取得。







（左图）外国主机饭们也喜欢干这样的事儿
（右上图）加入了EA后的Ray（左）和Greg仍然看起来神采奕奕
（右下图）在互动游戏奖颁奖礼上，Ray宣布"一款全新的次世代游戏正在开发中"

主机争雄

Ray和Greg的成功在于他们总是能在保持自己喜好的同时，看到市场的变化和机遇，当然也看到了PC平台的局限性（主要是由于盗版的巨大冲击以及当时微软Xbox主机的兴起），两人决定将以后的发展重心转移到游戏机平台，并在游戏中加入流行的动作成份。《星球大战——旧共和国武士》就同时发售了PC和Xbox两个版本，并在口碑和销量上获得上双赢。以中国武侠为背景的动作RPG《翡翠帝国》在公布时就决定是一款Xbox独占游戏，直到一年后才推出了PC版。随后的《质量效应》也采取了同一模式。所幸刚发售不久的《龙世纪——起源》仍是主机与PC版同步发售，这可能是因为奇幻背景的游戏对PC玩家更有亲和力吧。无论如何，Ray Muzyka和Greg Zeschuk没有抛弃我们这些伴随BioWare一路走来的PC玩家，也算是大幸了吧（回想下当年Interplay在PS2和Xbox上的独占游戏《辐射——钢铁兄弟会》（Fallout: Brotherhood of Steel）真是让无数支持者心寒啊）。

2007年，对BioWare来说是重要的一年。这一年的10月12日，游戏界的大鳄EA宣布收购VG控股公司，后者为BioWare和Pandemic Studios的母公司。同时，Greg还成为EA的副总裁。被EA收购后的BioWare可以说并没有什么影响，仍然专心制作手头的RPG，如《龙世纪》和《质量效应2》，RPG玩家终于可以放下那颗悬着的心。可同时被收购的Pandemic就没那么好运了，这个曾制作了《雇佣兵》和《全能战士》的制作组在Pandemic Studios被EA关闭，不知BioWare在被收购时是否有过唇亡齿寒的考虑呢？

Ray和Greg在游戏事业蒸蒸日上时，也没忘自己的医科出身，他们常常会把两者联系在一起。他们在加拿大的爱德蒙顿皇家亚历山大医院创建有"BioWare儿童基金"，在《无冬之夜》发售之时，他们在eBay上拍卖了两套有制作组所有成员签名的特别版本，拍卖的所有收入转入这个儿童基金。日本东北大学的教授川岛龙太曾发表论文，认为电子游戏对于儿童大脑的成长非常有害，过度游戏将导致儿童变得缺乏自制、易冲动、健忘、性情冷漠或学习能力下降。拥有医学博士学位的Ray和Greg立即站出来对这一结论表示质疑，他们认为这份报告并未提供任何同行评议，无从判断其是否具有科学价值。

不知道本刊的老读者们是否记得，在2004年7月22日，加拿大驻华使馆组织加国大型游戏公司访华团，Ray曾跟随赴京，《大众软件》特派记者曾Ray有过一面之缘。当时Ray的话题集中在即将发售的《翡翠帝国》，当被问及PC玩家所关心的"博德之门"续作时，Ray表示会有，但时间并未确定。一晃6年过去了，被视作跳票之王的《龙世纪》都已经发售，而版权归属Atari《博德之门Ⅲ》仍是遥遥无期。这两个执着的加拿大人，显然希望《龙世纪》成为"博得之门"系列的精神传承……





中古游戏史

来自“异域”的少数派报告

黑岛有句口号是：我们只做RPG。现在，我们都已能深刻体会到“忠于RPG，忠于玩家”这句话的确切含义。他们做到了，PST就是明证。

■湖南 晚风过长街

他们将它奉若神明。
他们称它为奇迹。
但它已一去不返，永不再来。
它就是PST，少数派的神。

10年前的冬天，黑岛工作室（Black Isle Studios）推出了他们独立制作的RPG《异域镇魂曲》（Planescape: Torment，下文简称“PST”）。在此之前的几个年头，欧美RPG刚刚扭转颓势，1996年到1999年连续4年时间，《暗黑破坏神》《辐射》《魔法门》以及《博德之门》先后发布，一度被媒体宣告为“濒死”的RPG注入了新的生命。《辐射》和《博德之门》的走红给了人们极大信心，在各大游戏媒体的新游戏前瞻里，黑岛的新作PST都被描述为一个划时代的作品。痴迷黑岛作品的玩家们反复观看《博德之门》光碟里附赠的PST预告片，期盼能早日玩到它。

PST上市后的表现为它塑造了一个舆论的基调：在销量上并未能取得黑岛其他作品那样的热卖，它的商业成绩远不如《博德之门》。可是媒体给予了它极高评价，怀有同样观点的还有部分玩家，他们坚持认为：PST是不可复制，亦难以超越的经典，是游戏艺术的典范。

10年过去了，我们碰见的RPG多如牛毛，其中不乏“上古卷轴”系列这样的精品，然而，PST已经一去不复返——黑岛已死，PST的独立背景设定已被终止。PST只能活在少数派的记忆里。他们将它奉若神明，但10年来，同意这点的人并不占多数，因为大部分人从未了解过它，不知它为何物。PST无需刻意鼓吹。但如果你有兴趣，可以从下文尝试认识它。

背景及故事梗概

和《博德之门》一样，PST取材自“龙与地下城”的背景设定。但和《博德之门》不同的是，PST采用的背景设定并不是最广为人知的“被遗忘的国度”，而是晦涩难懂的“异度

风景”（即Planescape，又称“异域传奇”）。按照DnD背景设定制作公司TSR的说法，异度风景是面向较为成熟的玩家的，其核心内容是探索信仰、善恶与哲学的本质，而非老套的打倒巨龙、恶魔，拯救公主或世界。这无疑给PST奠定了一个独特的基调，那就是用游戏的平台来探讨哲学，而非一味地迎合大众来突出游戏多么好玩。

事实上就娱乐程度来说，PST远不如评价稍低的、黑岛另外一款RPG《冰风谷》。PST游戏一开始展露给玩家的环境就非常灰暗压抑，随着故事情节的慢慢铺开，玩家会感到整个游戏过程包含着层层谜题。在游戏中，玩家扮演的是一个在停尸间死而复活的无名氏，没有名字，也没有记忆，有的只是满身伤痕。所有的情节是由无名氏背上写着的一段话触发的。一个没有躯干只有头的骷髅帮助无名氏解读了“背上日记”，然后伴随无名氏开始了冒险。无名氏的目的是在印记城寻找自己的一本日记，以明了自己是谁。

随着冒险的进行，玩家会发现无名氏是永恒之身，死了也能再度复活，他拥有多个前世，有时是主宰一切的国王，有时是暴戾阴狠的恶徒，他无尽的生命提供了无数个可能的邪恶，对多元宇宙产生了巨大的破坏。在终于找回日记，明了自己的生生世世后，无名氏对历代的自己进行了深刻而痛苦的反思，最终决心为自己前世的种种恶行做个了断，他毅然放弃不死之身，投入到万劫不复的血腥战争中去。在那里，等着他的是永恒的死亡。

这是一个灵魂自我救赎的艰难过程。玩家扮演这个痛苦又饱受折磨、面目丑陋的角色，最后会发现自己成了这个角色。你，就是无名氏。

造成无名氏不死生命的解谜者，那个丑陋、臭不可闻的老巫婆，曾向他提出一个这样的问题：什么能改变一个人的本质？金钱？时间？爱情？友谊？玩家对话时可以选择很多项。没有哪个答案是绝对正确或绝对错误的。因为PST要的不是唯一答案，也没有标准答案。玩家必须自己思考，然后选择。这个问题所表现出来的“游戏性”正是PST的核心所在。它通过错综复杂的剧情，通过前世今生，通过无数个“我”和“本我”，表达出来的就是“人的本质是否会被改变、因何而变”这个话题。

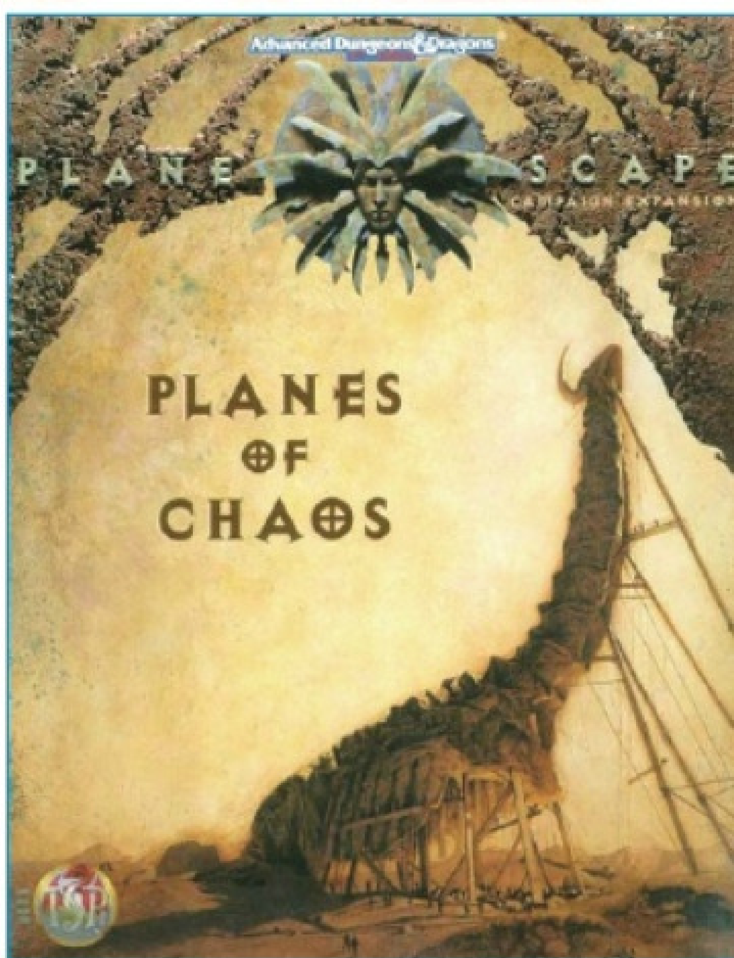
一个梦想永恒不死的男子，通过一个神秘而复杂的仪式，拥有了真正不死的生命，然而这个仪式进行过程当中，发生了一个意外，导致这男子虽然永恒不死，但是每重生一次就会丧失一部分记忆。男子终于丧失了全部的记忆。他的某个来生找回了自己的全部记忆后，却决心中止自己的永恒生命——这个男人的本质，是否已经改变？被什么改变？

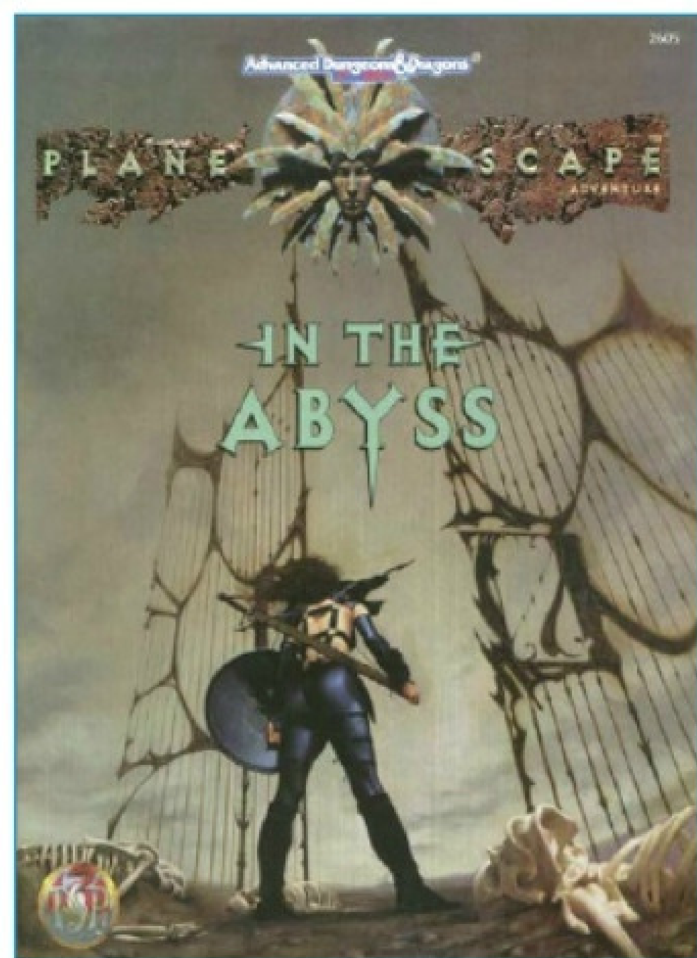




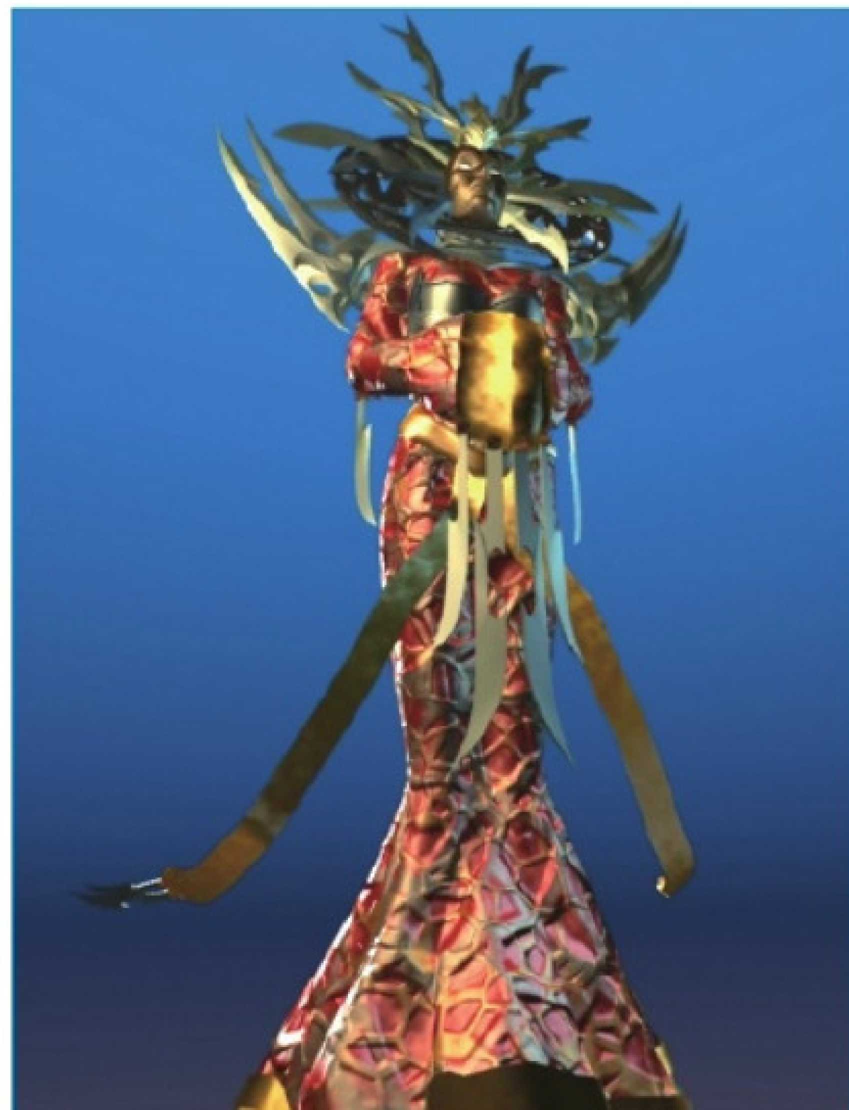
（上左图）PST主角无名氏和他的伙伴莫提（Morte）一起，和前来吞噬他的灵魂作战
（上右图）出现在游戏中的……呃，某种生物
（下左图）莫提是漂浮在空中的骷髅头，被主角从巴托异界的人头骨柱拔下来获得自由
（下中、右图）异度风景背景设定相关书籍，亚马逊上可能还有售















（左上图）头部被利刃包围的痛苦女士，你不能……你懂的
（右上图）痛苦女士——不能看她，不能向她祈祷，并且也不能崇拜她，你知道这样做的下场是什么，你一生都不会想要看到她
（左下图）无名氏在一个个线索中寻找本我
（右下图）少数派可以把它纹在身上

苏格拉底说：认识你自己。

PST的黑与白

从商业角度上来说，PST仅仅做到了略有赢利，绝对不能算是成功的商品。就全球玩家中的知名度来说，PST更像是小圈子里追捧的作品。但这无法阻止媒体与业内人士给予PST最高赞誉。Gamespot和Computer Gaming World将它评为1999年年度最佳编剧与最佳RPG；众多权威媒体评选的史上最佳RPG与最佳电脑游戏里，PST也是榜上有名。在剧情设计上，少数派认为，历代RPG都没有能做到PST这样的杰出。小说家福楼拜曾说："19世纪后将再无小说。"他认为小说里的情节变化，都已被世人写尽，后人不过是重复而已。古龙反对这个说法，提出了他的观点：老套的情节设计已经很难令读者觉得有趣，情节的变化已不再是小说里最大的吸引力，而人性的冲突是永远吸引人的，作家可以在人性的冲突中，制造和安排情节。

RPG也是一样。比PST更庞大的游戏剧情当然存在，但PST的情节跳出了绝大部分RPG甚至是文艺影视作品的窠臼，既不用复仇和阴谋，也不用爱情和友情来设计主轴线，它的所有情节铺垫与发展，都脱离了最流行、最大众化的"情感纠葛"。它严苛地遵循一个人对本我的认识过程来扩张剧情：丢失、寻找、反思、拯救。没有哗众取宠的煽情场面，也没有精心安排的爱恨交结，但玩家玩到最后都会被这个故事所感动，从人性在矛盾里反复挣扎的过程中感到震撼。

黑岛精心设计了PST的每一个角色，赋予了他们各自鲜活的灵魂，在玩家操作无名氏与NPC交互时，能鲜明地感觉到同伴和敌人复杂的个人情感与内心世界。这些交互往往通过长篇的对话实现。PST充满了富有哲理性而又诙谐的语句，令人回味无穷。对于《龙与地下城》骨灰级玩家来说，阅读PST里层出不穷的长篇大论是一种惬意的享受。

即使是在游戏配乐上，PST也达到了极高的水准，主题曲与几首插曲获得了广泛称赞。相信很多玩家都被戴安娜登场时的音乐所震动。

既然如此杰出

后来的很多人反思过这样的问

题，既然PST如此杰出，为何它无法创造商业奇迹？8年后，RPG Watch网站采访了现任黑曜石创意总监、PST之父——Chris Avellone和当年PST团队的设计师Chris McComb。PST之父对PST未能大红大紫做出如下解释：背景设定过于艰深难懂，情节展开方式不妥，行销手段欠佳，最后，黑岛的母公司Interplay也不够重视PST，开发经费过少。对产品营销与开发经费这样的问题上，我们不必多作讨论，但我们可以看看PST的其他不足。

异度风景是整个DnD战役背景里最复杂最艰涩的，原本DnD规则就相对复杂，没有经验的玩家上手确实不是那么顺畅，异度风景更令这些玩家吃不消。也许有很多人会认为：我为什么要花费如此之多的时间去了解这个背景？还只是为了确定它到底好不好玩！PST也欠缺一些试玩教程式的篇的对话和背景描述。众所周知，黑岛擅长设计NPC的对白语言，台词大多诙谐幽默，可供玩家选择的对话项也十分丰富，游戏借以触发其他剧情和尝试体现NPC的各种反应。中文版《博德之门》拥有80多万字的海量文本，而PST中文版更是令人咋舌，达到了140万之巨！这对黑岛Fans来说没有什么问题，但对少数派之外的玩家来说，还不如去网游里打个怪有趣。

PST的对话和描述文字尽管有趣，但仍有大量充满哲学思辨意味与阐述异度风景复杂背景的对白，这可能给不少人制造了障碍，比如燃尸酒吧里的那个名叫“O”的NPC，他拥有一大段饶舌而又难以理解的奇异对话。有些文字显得过于冗长，玩家可能需要花费近10分钟来阅读、思考并选择回答选项，才能触发一个新的剧情——糟糕的是你可能发现经过艰苦性并不算好。就像Chris Avellone自己说的那样：“我们并未设法令它更平易近人。”才华横溢的黑岛，在这点上和同是玩家心中顶尖制作组的暴雪有很大差距。暴雪作品之所以不断取得成功，很重要的一个原因是暴雪将他们的作品认认真真地看作是一件商品，为用户设身处地地考虑。

艺术与商业

在玩家的心目中，电子与电脑游戏是第九艺术。其中RPG是十分复杂的一种游戏类型，兼容小说、音乐、电影等种种表达方式，RPG表达的主题，也最能与文艺划上等号。PST无疑是个神作，但它却属于少数派。

被公认为最具才华的黑岛已经在6年前分崩离析，当然，这和PST无关。当时我曾用8个字形容黑岛之死：金刚解体，神界崩坏。最不应该死的，死了；看起来很多不足为奇的，依然活着，有些居然活得还不错。

黑岛有句口号是：我们只做RPG。他们事实上也做到了他们的原则：忠于RPG，忠于玩家。PST就是这一原则的代表。它象征着骨灰级，和为骨灰级而制作。平心而论，作为一款面向骨灰级的RPG，PST取得的成绩并不算很糟。如果不是骨灰级的DnF玩家，恐怕很难接触到并理解异度风景，很难明白什么是“万事皆三”和“万物归环”，也不会有兴趣去探讨多元宇宙的中心在哪儿。那些深奥的







（左上图）繁体中文版标题画面，很棒的汉化版
（左下图）无名氏面对本我，脱离超越永恒的不死轮回
（右上图）这游戏甚至出过4CD的中文豪华版，虽然汉化一般，但至少我们那时有很多单机正版
（右下图）维勒（Vhailor），无名氏能在某个迷宫内找到他，并招募为队友

规则与艰涩的理论，很难以大众化。异度风景自己也并不长命，开发组在设计了几年后不得不终止它，因为它的发展越来越复杂，实在难以为大部分玩家所理解，位面理论则被整合到其他核心背景中去。

曾经有段时间，我很奇怪为何黑岛不选择更加通俗化，更加广为人知的费伦大陆作为背景，在《博德之门》和《冰风谷》相继亮相后，还可以制作卡林港和深水城，毕竟他们多次在《博德之门》里提到这些地方。在我期盼的那些著名地区里，终于有个绝冬城（《无冬之夜》）登场了，然而却不是出自黑岛之手。

今天，没有黑岛，也没有牛蛙，3DO消失了，Westwood也不复存在。每个游戏制作人都有属于自己的梦想，都渴望制作出梦想中的游戏，但如今已很少有为了个人梦想而竭尽全力并且将之实现的游戏制作组，要么，受困于资金压力的现实而解散；要么，放弃梦想迎合市场需求而制作。在媒体的眼光越来越挑剔，玩家的口味越来越丰富的现实面前，要想生存，是需要作很大的改变。没有人可以一成不变。

黑岛也不可以。

我们曾满怀虔诚地期待着《辐射3》《博德之门Ⅲ》如朝阳般跃出黑岛而耀眼升起，然而这只是一个梦幻。缺乏资金的Interplay最终还是斩断了黑岛高贵而空灵的头。真正生存下来并且得到发展的，是那些在紧紧跟住大众需求的基础上进行创新的制作组。纯粹的玩家式的制作人必须转向新的轨道。毕竟开发游戏需要大量的经费，没有任何资本会为冒险为单纯的梦想买单。

这是梦想与现实的博弈，也是艺术和商业的博弈。

少数派结语

无名氏对前世种种所为开始反思，感到悔恨，他的悔恨凝成了一座要塞——悔恨要塞。他在要塞里找到了遗忘很多很多年的自我的真姓名，找到了自己另一面人格，并且战胜了它——也就是结束了自己的永恒。

从时间里诞生，最终还在时间里结束。无名氏恰好走完了一个循环，这就是他的圆环轨迹，永恒生命是他这个圆环上的缺口。他将这个缺口缝补了。这就是异度风景中“万物归环”的理论。

无名氏深刻地改变了自我，我们也可以说，他终于寻找到了真正的自我。现在我们可以问出来：是什么改变了你？

6年前，黑岛成员Damien Foletto在官网论坛告别帖里写道：“大家都知道我们自己也是热情的玩家，想要制作出我们自己喜欢，Fans也喜欢的游戏……”6年后，PST之父Chris Avellone还在支撑黑曜石制作组。

什么才能改变你？又是什么改变了你呢？解谜者的永恒谜题永无标准答案，她也不需要我们的答案。我们每个人在心里都有自己的回答。这些回答不尽相同，但都需要我们认真思考才能获得。无论是游戏，还是现实，我们都需要在认真思考这个问题后，才能交出我们的答卷。

黑岛人，有勇气为着梦想而奋斗，并且坚持到了最后。

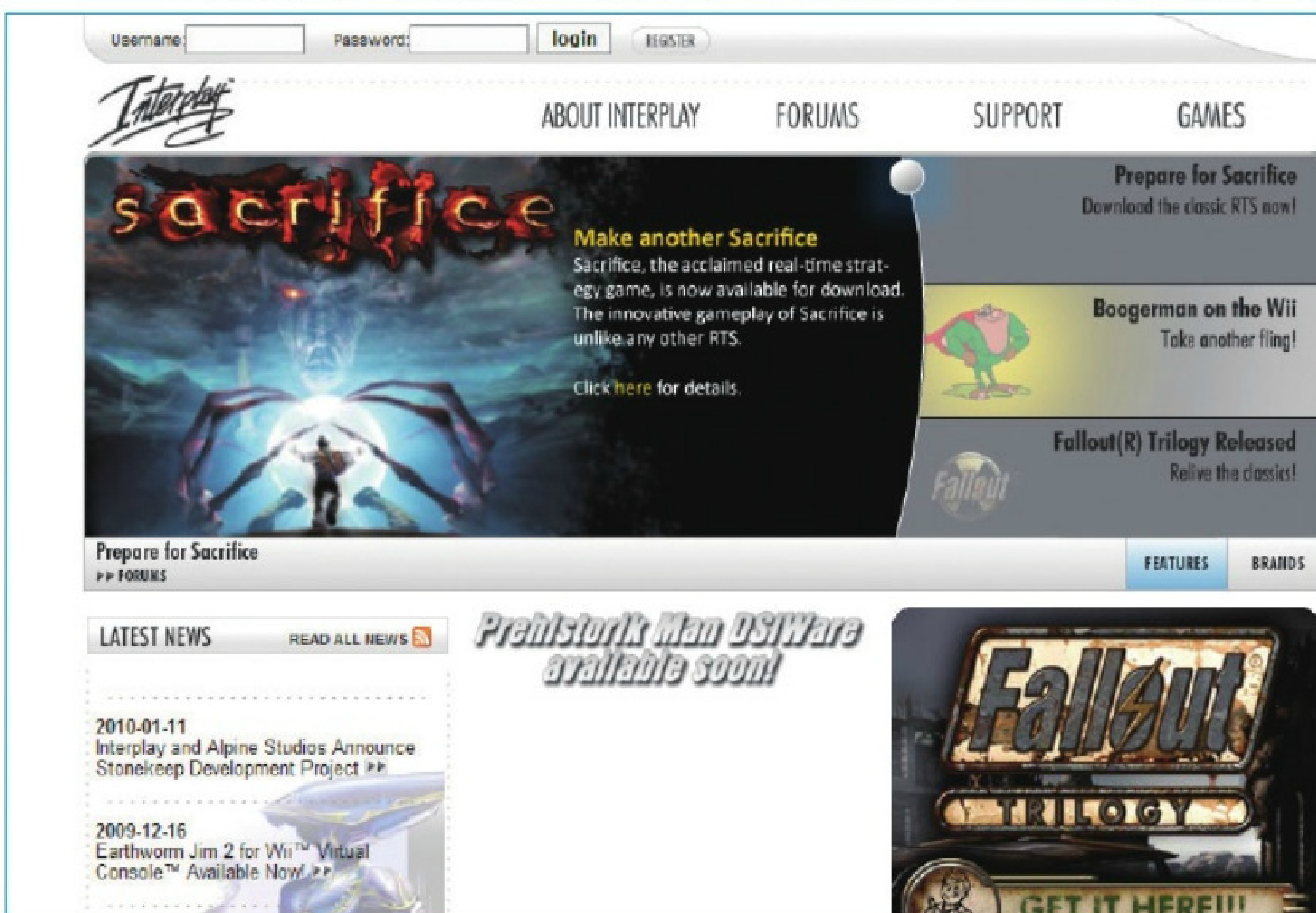
无名氏，在善恶混乱、黑白颠倒的世界里放弃了永生，做出了他认为正确的选择。

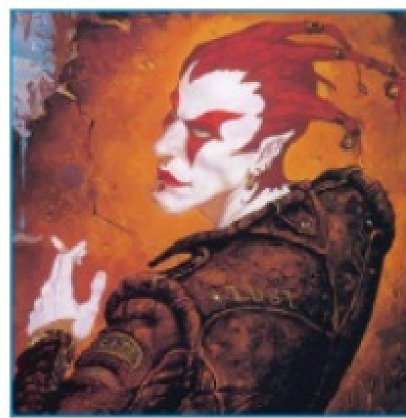
这就是他们的答卷。P



（上图）人们怀念黑岛，不是没有理由的
（下左图）造物主之墓碑
（下右图）Interplay以这样的方式活着







不要让牢骚无处表达

前些日子，看见有个同行在各大游戏论坛里发帖子，问的都是一个问题：“你们为什么现在都不买游戏杂志了啊？”老实说我还是蛮佩服这位仁兄的胆量的……



这要真是满地都跑李向阳，我们情何以堪啊……



■楼主 8神经

这个帖子在许多论坛的回帖量都相当高，NGA里甚至回到了60多页。首先说明这是一个热门话题，既然这是一个热门话题，那就证明这也是一个杯具话题，因为作为一个游戏杂志的编辑，看到这么多人争先恐后地跳出来表达“我为啥不买游戏杂志了”，要是觉得不杯具那就活见鬼了。好吧，我得趁早打住，因为看到这段文字的您无疑是买游戏杂志的，要是我这会儿把“为什么不买游戏杂志”的话题给您拎个门儿清，那毫无疑问我的脑子就更加是个杯具了。

我的意思是，让我们选出这个话题中的一点来继续下去吧——对，只是一小点。有很多玩家都表示，在看到某一本杂志上的某一篇文章之后，顿时怒从心头起恶向胆边生，恨不得把书撕了的心都有，一气之下决定今后再也不买这杂志了，倒也理所应当。比如说我曾经收到过一封读者来信——好吧，是至少收到过同一个读者的10封来信，每封信的内容全都一样。这位老兄十分执著地破口大骂：“我严正警告大软，你们今后不许再刊登‘战锤’的文章了，你们只管去捧你们的暴雪爷爷的臭脚吧！”那段时间我都一直很是纳闷——怪了，我还以为我们很敢于旗帜鲜明地“反暴雪”呢！就好像上一期中刊里生铁冷酷地表达：“我讨厌暴雪游戏！”那篇小短文一出，我担忧着他的形象得在多少人心里顿时变成“脑残”啊，不过事实证明势力强大的暴白们不太在乎这个——现在咱正因为暴白越来越多心烦呢，这不都有人闹着《阿凡达》要向“山口山”致敬了，有人来唱唱反调没准还是好事。

不过相比暴白们，“战锤”饭终归是弱势群体，本着锄强扶弱的精神，我两年前就提心吊胆地刊登过褒“战锤”反暴雪的文章——对了，就是坏香橙那家伙写的，把《星际争霸》比喻成“茶壶打架”，这小子可算是冒天下之大不韪了。当然，后来为了公平起见，我又刊登了两篇力挺暴雪游戏的来稿。事后我偷偷摸摸地溜进几个“战锤”的论坛去瞅了瞅，大伙儿很蛋腚地表示：“这几篇逻辑混乱，不值一驳！”——谢谢大家宽宏大量，姑且就算打个平手吧。不过，在收到前面提到的那位读者老兄的来信之后，我又迷糊起来：“事实上那些文章也不算脑残啊！怎么您就这么沉不住气呢！”我琢磨这位老兄很可能一怒之下，就此不再买杂志来看了。但是，论坛上常有更“脑残”的话题，如果有类似的情况发生，他肯定不会不上喜爱的论坛。比如说，有个家伙见天跑去“战锤”论坛里砸场子，发些诸如“‘战锤’跟‘星际’相比就是坨屎！”的帖子，这可暴力得多了，但他大可以在下面跟帖说一句：“LZ是脑残！鉴定完毕。”于是心里面一下子淡定了。但他要看到杂志上有触怒自己的文章时，上哪找作者骂脑残去？

突然想起我好几年前曾经有个作者，这位老兄精通某个特定的游戏类型，有一天却突然表示要扩展领域，给我写从未涉足过的FPS评论，枪口瞄准的是《使命召唤2》。他在文章里怒骂道：“制作人为什么瞧不起中国人民！为什么不加入李向阳、双枪老太婆等角色！”我看到后瞠目结舌，心想你这牢骚发得有水平，不过读者看了会有什么样的牢骚我可是估也估不到，于是我始终没有给他发表。这位老兄因此气得直杀到编辑来，指着我说：“你这人简直缺乏业务水平！”现在想来他说得还是很有道理的，如果我当时有眼力推荐他保持这种风格去混论坛，肯定能成为红人一个。况且是人就有牢骚，这年头要想写出一篇完全不发牢骚，让谁看了也都不会产生牢骚的文章，实在是太难了。

就好像我这样自诩总能找到客观立场的人，最近也总在发牢骚：“你们这帮好多连詹姆斯·卡梅隆是谁都搞不清的羊群哪来那么大热乎劲！搞得老子连《阿凡达》的票都买不上！”——事实上人家就是爱有热乎劲，跟之前知不知道卡梅隆屁关系都可以没有。

但我的牢骚也不能没地儿表达啊！要是太客观，迟早有天得把自己憋死了！



我才不是大魔王

我赶紧驱逐出脑子里这些坏想法，在数理化的海洋中徜徉，终于在某天领悟，这些游戏都是骗人的，完全就是误导我的世界观嘛，我讨厌死啦！

■楼主 Psychoo

我生来就是大魔王，流淌着背叛的鲜血，呼吸着欺骗的空气，我的使命是摧毁一切美好的存在，建立起属于我的秩序，让那些弱小生命体臣服于脚下，让整个世界称我为王，地球、火星、大宇宙、平行位面，不管哪里都是如此。如果有什么人试图阻挠我的脚步，我必将他挫骨扬灰，没有一丝怜悯，在他母亲面前割下他的头颅，在他妻子面前斩断他的手脚，在他孩子面前剥去他的皮肤，不光是肉体，精神也不许存在一丝。

别、别误会，其实我平时最是热爱和平，待人和气，尊老爱幼，不光勇敢地扶各种老太过马路，看到野猫野狗还会喂他们一些食物呢！上面那段话，其实是我在玩“大魔王”游戏时的自我脑补。

我老妈给我讲过个故事，说小时候有次带我去看电影，内容是我们最熟悉的“正义必将战胜邪恶”，不过正义有时也会牺牲，那句话怎么说来着，No sacrifice, No Freedom（我们现在的自由生活，正是用革命先辈的牺牲换来的啊！）。于是在影片结束，有个“好人”为增加戏剧性效果死掉时，我在电影院伤心地大喊大闹：“好人都死啦，他X的好人都死啦！”

我对这句呐喊有些修饰，只是想表达我当时幼小心灵对“好恶”的强烈感情，你看我多么有正义感啊，好人一个都不能死！

虽然这个故事我根本就不记得，但我老妈也没必要给我编这种黑历史……所以我非常奇怪为什么第一次玩《地下城守护者》时，我再次在心里大喊大闹，“好人都死啦，他X的好人都死啦！”当然这次是满怀愉悦的大喊大闹，一个字：真是太痛快了！





抽打着小鬼督促他们干活，那清脆的啪啪声让我领悟到什么是权力——那就是打你也得说舒服，反抗？你只是个小鬼啊，蚂蚁怎么可能真的拌大象一个跟头！活捉几个矮人勇士，送进牢房去感受女王的皮鞭（是的你没猜错，我当时利用附身功能仔细地观察了很久），让我明白所谓“忠贞”——这东西也许只存在于书本和历史或者极少数人身上；而对于手下众多怪物的“调教”让我理解了“个性”——有人喜欢图书馆，有人喜欢刑房，有人喜欢操练，但他们有个共同点，没钱根本不鸟我。

反正这款作品当时向我传递出很多我在现实生活里看不到、听不到、学不到的东西，所以成为第一款我打通的英文游戏。

打通瞬间我突然冷汗如雨，我怎么突然一下就这么“反人类反社会”了……这可真是要不得，我还没有结婚，不能就这样断送大好青春，新来的学妹昨天还打听了我的名字。我赶紧驱逐出脑子里这些坏想法，在数理化的海洋中徜徉，终于在某天领悟，这些游戏都是骗人的，完全就是误导我的世界观嘛，我讨厌死啦！

为了让情操更加高尚洁白，之后我就抱着批判的态度，一次次感受这些“大魔王”游戏，《地下城守护者2》《霸王》还有PSP上的《勇者别嚣张》，虽然都不如当初《地下城守护者》那么高强度腐蚀我的心灵，但还是一次次警醒我远离“现实里不存在的丑陋存在”，能够成为今天这样一个脱离低级趣味一心造福社会的伪知识分子，我真心感谢那些“大魔王”，没有他们，说不定我就会被抓进小黑屋电击了，就好像大魔王抽打小鬼似的，我才不要。



小明一定要为内部论坛写稿，是因为他可以淡定地扯着闲篇，然后显示他的内涵



成龙之路
《神界Ⅱ——龙裔》剧情攻略

■游侠 神之影

为什么要玩这款游戏

作为一款经典角色扮演的续作，《神界Ⅱ——龙裔》可谓是惊艳群芳，不仅颠覆了原作的传统设定，还将角色扮演的探索性发挥得淋漓尽致。其实，决定一款角色扮演是否成功，重要因素无非就那几个，剧情深度、自由度、探索性，虽然《神界Ⅱ——龙裔》的剧情故事比不上《辐射3》那么有深度，但它至少做到了峰回路转，还有一个谁也猜不到的结局；虽然《神界Ⅱ——龙裔》的游戏世界比不上《上古卷轴4》那么自由，但它至少拥有多分支的支线任务；最重要的是，《神界Ⅱ——龙裔》的可探索性无人可及，即使你完美通关，你还是会发现无数地下城没有去过、无数宝箱不知怎么打开、无数NPC秘密需要深入研究，就冲着这些无数的可探索内容，相信喜欢角色扮演的玩家都会爱上它。更何况，《神界Ⅱ——龙裔》还能让你体验飞龙，感受不一样的角色扮演。

精品	总评 8.3
制作	Larian Studios
发行	DTP Entertainment
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	7.5
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	8.2
创新 Creativity	9.0
剧情 Story	8.5

序章 远光岛 Farglow

在富饶的瑞瓦隆（Rivellon）大陆，我只是一名游手好闲的小混混，脑海里永远只有一个想法，那就是填饱自己的肚子。数年过后，我开始厌倦这种生活，下决心干出一番事业，享尽世间的荣华富贵。听说屠龙能够一夜成名，于是我从垃圾堆里翻出一副破烂盔甲、一把生锈钝刀，凑合用上就赶往飞龙出没之地。经过几天几夜的守候，终于等来一头飞龙落至地面觅食，我有模有样地向飞龙靠近，树枝发出的轻微“咯吱”声却惊动了这头飞龙，此时的我只能眼睁睁地看着飞龙离去。如此蹩脚的行动，也破坏了屠龙组织的屠龙计划，我还以为这次死定了，没想到屠龙组织格外开恩，组织指挥官罗德（Rhode）不知出于什么目的，还邀请我加入屠龙组织。当然，我也毫不犹豫地走进他们的飞艇……

远光之旅（The Farglow Connection）

经过长途飞行，屠龙组织把我带到一座孤岛上。刚走出飞艇，我还没来得及观赏岛上美景，罗德就迫不及待向我介绍：“这里是远光岛（Farglow），从今天开始，你的身份将由我们的信徒变成真正的屠龙者。”她这番话搞得我一头雾水，我赶紧问她怎么变，罗德耐心回答道：“这里是每一位屠龙者的必经之地，只要跟这里的男人、女人谈话，相信你会找到答案

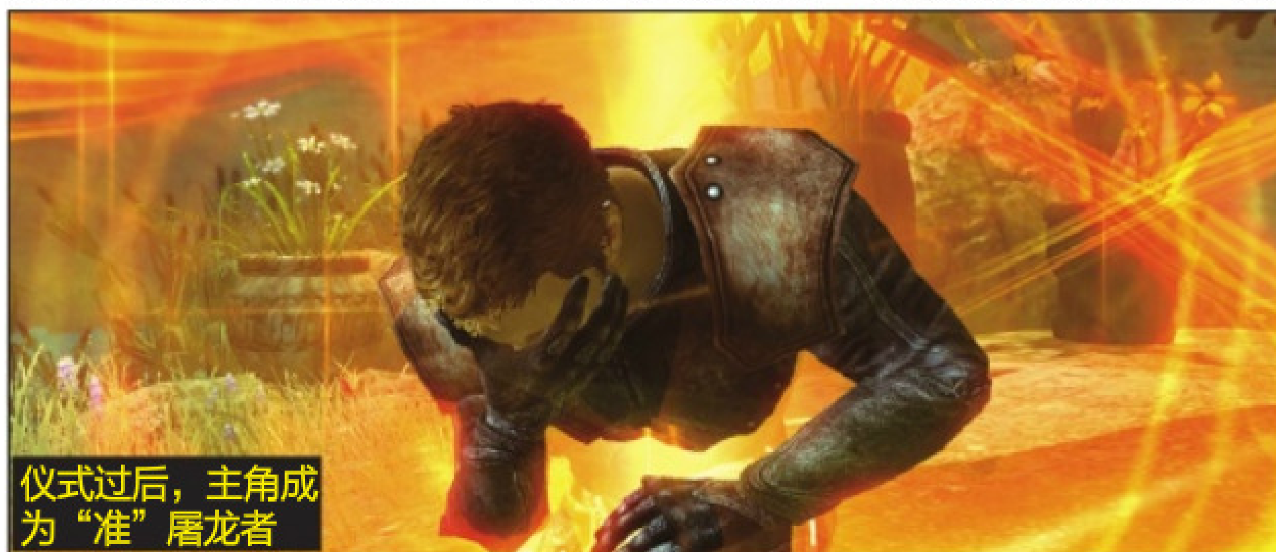
的。”这样的回答，让我觉得屠龙是一件很简单的事情。“当我们再次见面时，我就是真正的屠龙者了？”我提出这样的疑问，罗德则直接否定：“不，这只是开始，我们还要去溪河镇（Rivertown），等那里的仪式结束，你才能成为真正的屠龙者。”交谈过后，我沿着小路往不远处的村庄走去。

来到村口，看门人埃德蒙（Edmund）上前迎候：“信徒，请允许我向你致以热烈的欢迎！”听到“信徒”两字，我心里很不高兴，立刻纠正他：“你还是叫我屠龙者吧。”埃德蒙似乎也看出了我的不满，回应一句：“耐心点，每一位屠龙者都不喜欢自己被当作是小学生。”通过这番话，我看得出这位看门人曾接待过不少屠龙者，随即问他：“我来这里应该干什么？罗德仅让我跟大家谈话。”埃德蒙犹豫了一下，回答道：“这是秘密，我没法透露更多，只能告诉你大法师莫佳娜（Morgana）在瀑布边等你，只要找到她，你今天的目标就明确了。”


在村子门口，看门人会亲自迎接


在村子角落的瀑布下能找到莫佳娜

告别埃德蒙后，我走进村子，里面是一片安居乐业的景象，我顺着村子小径往瀑布走去，只见一名女子站在瀑布边自言自语，想必她就是大法师莫佳娜。虽然身份非同一般，但这名女子却显得非常友善：“你好，信徒，我是莫佳娜，远光岛的大魔法师。”我很想知道她在干什么，冒昧问了一句：“你刚刚是在自言自语吗？”莫佳娜笑着回答：“哈哈，当然不是，我在跟托勒（Toral）交谈，他是一位死去已久的魔法师的灵魂……不要用那种眼神看着我，等下你也会看到的。言归正传，你知道你为什么要来这里吗？告诉你，你要在这里接受一个仪式，这个仪式能让你成为屠龙者。”虽然我对这个仪式很好奇，但还是安静地听莫佳娜继续描述：“作为屠龙者，不仅要憎恨龙族，也要了解它们，我现在把龙之记忆注入到你的头脑里，这样你就能了解龙族的语言、想法、力量和弱点，你的眼睛也会变成银色，这是屠龙者的一个显著特征，虽然它能让你看到鬼魂，但也会产生一些副作用。”听到副作用，我有些害怕，担心身上会长个怪东西出来，便问她：“副作用？什么副作用？还有，龙之记忆又是什么东西？”莫佳娜耐心向我解释：“不用担心，这个副作用仅会让你丧失之前所拥有的能力，为龙之记忆腾出一些空间，这个记忆不仅能让你学习更多东西，还能让你免于龙族的精神攻击，要是让龙族支配了你，那你一辈子只能成为龙族傀儡。现在，你愿意接受这个仪式吗？”此时的我，并不担心自己会丧失什么能力，因为我根本没什么能力，因此我欣然地点了点头。随着莫佳娜念动咒语，我的头开始疼痛起来，不过很快就结束了，虽然我不确定眼睛是否真的变成银色，但身旁一只鬼魂却把我吓了一跳，估计他就是莫佳娜所说的魔法师托勒吧，还真够丑的……临走前，莫佳娜还提醒我：“现在，你的经历就像一本空白书籍，用你的传奇故事去写满它吧！你离开村子时，记得跟村里的老兵谈谈，他们会给你提供一些帮助，尤其是伊泽贝尔（Isobel），她会教你一项仅次于龙之记忆的能力。”


仪式过后，主角成为“准”屠龙者

拜师求艺（Teaching）

返回村子，只见伊泽贝尔已站在桥边等候，似乎她一早知道我会去找她。初次见面，伊泽贝尔直接问我：“你已经见过莫佳娜了吧，那你现在想点东西，什么都行，但别说出来。”我感觉到肚子在叫，便想起晚餐要吃的美味猪扒，结果伊泽贝尔怒气冲冲地指责我：“这可能是你生命中最重要的一天，你心里想的居然是吃的？真不知道你是老练还是浅薄。”听到这番话，我顿时呆住了，难道对方能看出我在想什么？看到我的惊讶表情，伊泽贝尔得意的笑了：


返回村子时，能在桥上遇到伊泽贝尔

“怎么样，这是屠龙者必须掌握的技能——读心术，你来这里的目的之一就是学习读心术，站着别动，凝视我的眼睛，我把读心术传授给你。”说完，伊泽贝尔念动咒语，我感觉到有一股力量正在涌入我的身体。随着咒语的终止，伊泽贝尔唤醒我：“好了，从现在开始，对你来说，人们脑海里不再有秘密了，不过每次偷窥别人的秘密都需要付出经验代价，要是遇到意志力强的人，你还得提升读心术的能力才行。”说完，我对准伊泽贝尔施展读心术，发现她早有准备，心里还嘲讽我：“哈哈，干的不错，不过就算是莫佳娜，也无法读出我的思想。”

此时，我想起莫佳娜的叮嘱，便匆忙告别伊泽贝尔，跑去找其他老兵交谈。经过巡视，我发现村子里住着三位导师，他们无时无刻都在磨练自己的

能力，可能是我比较喜欢挥舞刀剑的感觉，特地拜访了战士导师加文（Gavian），这位长者谆谆不倦地向我介绍战士的好处：“战士，是屠龙者最光荣的职业，每一个敌人都能被你诛杀于咫尺之间，你还能尽情享受鲜血与胜利带来的快感。只要成为战士，手中的刀剑将成为敌人末日的宣告者，用刀剑战斗可是一门艺术，如果你愿意，我会把这门艺术传授给你。”听到这里，我顿时热血沸腾，毫不犹豫地拜他为师，从此成为一名地道的屠龙战士。随后，我在训练场门口碰到索尼娅（Sonja），便要求她放自己进去练练剑术，里面只有几只哥布林，我挥刀两三下就把它们一一砍倒。

最后，我满怀信心回到飞艇处，向罗德汇报自己的成绩，此时的罗德似乎显得很心急，她简单向我透露：“我们刚得到消息，有一只飞龙在破碎山谷（Broken Valley）出现，我们


选择职业之后，可在训练场找哥布林当陪练


最后，返回飞艇结束远光之旅

必须马上赶过去。你本来还要接受一个仪式，来引导龙之记忆，虽然拖延仪式的后果很严重，但我们现在不得不临时推迟它。”说完，我跟着罗德跑进飞艇，乘坐飞艇赶往破碎山谷。

第一章 破碎山谷 Broken Valley

赶到破碎山谷时，罗德并没有带我去目睹屠龙场面，而是在山谷小镇附近逗留，她解释说：“飞龙神出鬼没，你最好找小镇的村民和守卫打听一下，收集足够多的情报再来找我，我可能在小镇军营跟老朋友叙旧。”说完，罗德只身一人往小镇方向走去，而我也开始收集情报，这是我成为屠龙者之后接到的第一个任务。

捕风捉影（Chasing the Dragon）

走进小镇，我发现这个小镇戒备森严，可能是经常有野兽袭击的缘故吧，不过守卫们对我倒是挺友好的。经过磨坊屋门口时，我见守卫温思罗普（Winthrop）魂不守舍，想过去问他发生何事，我的出现反而让他惊慌失措，我用读心术对他调查了一番，原来他弄丢了自己的武器，担心被长官发现，我特意问他：“什么事情让你如此惊慌？”温思罗普自然不会说出丢失武器的事，他解释说：“我在山谷那边遇到一头飞龙，有屋子那么大，那怪物把我吓得连气都喘不过来。”接着来到教堂附近，我见牧师罗蒙（Romon）在门口徘徊，便问他是否看见过飞龙，他很肯定地回答：“是的，我上周跑去山谷那边的教堂废墟，回家途中感觉头顶有股风声，抬头一望，居然是一头飞龙，现在回想起来还有点害怕。”告别牧师后，我又向一名守卫肖恩（Sean）打听消息，“我也看见了，在山谷那边的祭坛附近，两只红色大眼一直盯着我，幸亏我撒腿就跑，不然就……”这位看守城墙的守卫也是同样的回答，看来飞龙的出没地点可以确定了，应该向罗德汇报一下。

来到军营一层，罗德正在那里跟路易斯中尉叙旧，我远远就向她挥手：“指挥官，我有准确情报了。”罗德先是一脸惊喜，再怀疑地问：“真的？在哪里？”我喘了口气，接着说：“虽然不确定具体位置在哪，但现在可以把范围缩小至废弃祭坛附近了。”罗德很满意地赞赏了我：“嗯，做得不错，我派马吕斯（Marius）过去瞧瞧，希望他能给我们带来好消息。不过在出发之前，我们还得做一件事情，我建议你到教堂的地下墓穴走走，你在溪河镇接受仪式时需要面对诸多不死生物，你这次先去体验一下死亡气息。拿好，这是地下墓穴的钥匙，快去快回，不要丢了性命。”说完，我从军营后门离开，往前方教堂走去。


只要找三人打听情况即可，眼前这人是温思罗普


从这里进去是军营二层，罗德在一层


完成任务后，罗德赐予更多龙之记忆的力量

死亡考验（To Lay a Ghost to Rest）

在教堂内，有几名村民静坐在那里祈祷，我悄悄走到教堂角落，用钥匙打开那扇木门。正如罗德所说，里面确实是一个地下墓穴，阴森气氛令我毛骨悚然，前方还有几只骷髅阻拦，我只能硬着头皮乱砍一番，没想到这些骷髅都不经打。走到墓穴深处，暗淡红光令墓穴更加阴森，前方似乎没什么异常情况，我还以为这次冒险不过如此，没想到眼前突然红光一闪，一只鬼魂出现在墓穴中央，他阴沉沉地喊道：“屠龙者，你破坏了我的美梦，用尽你的全力，看看你是否值得我出手。”说完，它召唤两只骷髅一起对付我。面对骷髅、鬼魂的围攻，我深知自己没有三头六臂，明白这时候只能智取，不能硬扛。于是，我利用墓穴中央的石桌和石柱，跟对方玩起“躲猫猫”，先将两只骷髅逐个解决，再全力砍倒鬼魂。不过，这只鬼魂并未魂飞魄散，对我却是异常友善：“恭喜你，年轻人，龙之记忆确实让你强大了。”我还没听明白是什么意思，它继续说道：“我

是阿尔本（Arben）领主的灵魂，曾经也是一名屠龙者，因不幸殉职而在此给新手试炼。最近听说屠龙组织有大麻烦了，最后一位龙骑士塔拉娜（Talana）终于出现了，她发誓要让屠龙组织血债血还。”听到这里，我终于明白罗德为何要推迟我的仪式，原来是屠龙组织到了生死存亡的紧急关头。“拿着，这是我的宝剑，用它来斩落龙骑士的头颅，捍卫屠龙者的荣誉。”阿尔本领主随手丢了把武器过来，希望我能派上用场。阿尔本领主走后，我拿起石桌上的钥匙，将墓穴内的宝箱“洗劫”一空，满载而归返回教堂。


前方这个建筑便是教堂


用钥匙打开这扇木门


在墓穴尽头挑战阿尔本领主

刚回到教堂，罗德急匆匆跑了进来，她向我透露：“有消息了，马吕斯在那里果然发现了龙骑士的行踪！对了，你在墓穴里击败了谁的灵魂？”我谦虚地回答：“阿尔本领主，不过他似乎未尽全力。”这时，罗德很惊讶地望着我，眼中带有一丝怀疑。“阿尔本？真的是阿尔本领主？他可是传说中的屠龙者啊！哇，你还有他的宝剑？嗯，看来我没看错人。”罗德一边说话一边打量着我，我随口插了一句：“他希望我用这把宝剑斩落塔拉娜。”“那是必然的，不过不需要你动手。”罗德嘴里吐出这么一句，还顺手把宝剑夺了过去。“你去送死吗？对方可不是哥布林，她是最强的龙骑士，难道你认为凭你现在的能力就能击败她了？那未免太小看龙骑士了吧！总之，你实力未够之前，我是不会让你去的。”罗德看出了我的无知，教训一顿后就匆匆离去。

寻找洛维斯（Looking for Lovis）

每次想起罗德那番话，我心里就愤愤不平，认为自己应当出去闯一闯。“哼，不让我去？那我自己去！”经过内心苦苦挣扎，我最终还是决定出去闯荡一番。离开小镇后，我沿着河流往上流方向走去，穿过尽头的隐蔽小道便来到山谷另一边。刚走到山脚，就在废弃祭坛碰到一名受伤女子，皇天果然不负苦心人，她就是自己苦苦寻找的龙骑士塔拉娜。“这帮混蛋，仗着人多势众欺负我一人，真没风度！不过，罗德今天怎么变得那么强？她手上那把武器好厉害，哪里搞来的？”塔拉娜一边捂着伤口一边咒骂着，她似乎忽视了我的存在。当塔拉娜发现一名屠龙者站在面前时，依然显得从容镇定，她似乎看出我的实力不足以构成威胁，便讽刺我：“可怜虫，刚有不少屠龙者死在我手上，要不是我元气大伤，你现在没机会站在这里。”看着遍体鳞伤的塔拉娜，我壮了壮胆，回应了她一句：“开玩笑，明年今日就是你的忌日！”这时的塔拉娜却苦笑起来：“愚蠢的人类啊，你们被利用了都不知道，真正的恶魔还在暗处！好吧，我让你看看真相，看看恶魔将要建立的新世界！”说完，塔拉娜对我念动咒语，瞬间让我晕倒在地。等我醒来时，发现自己居然在峡谷上空，瞧了瞧自己的身体，大吃一惊：我怎么变成一只飞龙了？出于无奈，我还是努力地拍打双翼，尽可能地适应飞翔的感觉，一路上虽有飞龙和箭塔骚扰，但都被我勉强躲过。穿过峡谷后，一个陌生的世界展现在我眼前，还有无数飞龙、无数箭塔“迎接”着我，初来乍到的我无法坚持太久，最终重重摔落至地面。就在这时，附近走来一名男子，对着我狠狠踩了一脚，还对我说：“该醒醒了，屠龙者变成龙骑士，多么讽刺的事情啊！我警告你，要是你把刚才看到的东西透露出去，那下次相遇就是你的死期！”说完，这名男子便大摇大摆离去。


遇到伤痕累累的塔拉娜，我本想渔翁得利……

没过多久，我忍疼爬了起来，只见一头飞龙倒在旁边一动不动，估计它就是塔拉娜的原形吧。想到这里，我顿时恍然大悟，原来刚才只是塔拉娜的视觉，她把全部力量给了我，让我变成一名龙骑士，她的声音经常在我耳边响起，似乎在为我指明方向。正准备离开祭坛时，一位苍老巫师突然出现在我面前，还向我打招呼：“你好，我是


变成飞龙在空中翱翔，注意摧毁峭壁箭塔


在高塔里层，注意这里有一具尸体，它是关键

赞达拉（Zandalor），你的盟友。真不敢相信，这是希望，摧毁达米安（Damian）的希望，我会助你一臂之力的，龙骑士！”此时的我，能感觉到前所未有的压力，担负拯救世界的重任，不过这也是我梦寐以求的，我特意问他：“我能做什么？”赞达拉严肃回答道：“勇敢面对挑战，把塔拉娜给你的力量解放出来，现在就去山谷中央的高塔唤醒龙骑士洛维斯（Lovis），他会教你怎么做。”我很怀疑地又问一句：“我现在真的是龙骑士？”赞达拉很肯定地回答：“没

错，但这不意味着你能驾驭飞龙的力量，你还是去找洛维斯吧，他会给你满意的答案！”话刚落下，赞达拉便消失得无影无踪。

这时，我望了望远处的高塔，整装待发过后便往那个方向走去，一路上虽然有不少骷髅阻拦，但都不是我的对手。来到高塔入口处，我发现


念动魔法书的咒语，唤醒龙骑士洛维斯

大门紧闭着，又看了看四周，发现右侧还有一个入口，但通往入口的石桥断了，要是能爬上去就好了。不管三七二十一，我还是跑过去瞧一瞧，结果意外发现桥底居然有梯子可往上爬。很快，我来到高塔外层，那里却是机关重重，我先是跳到平台拉动开关，再爬上架台绕到对面，最后才顺利进入高塔里层。在高塔里层，我发现前方再次无路可走，还好在一堆乱石中找到一具尸体，从他身上搜出一本卷轴，上面记载着高塔电梯的启动方法，我照着卷轴念了念咒语，身后果然出现一个开关，电梯启动后直接把我送到高塔上层，而那里也是洛维斯的宫殿。看着庄严肃穆的宫殿，我兴奋地跑到王座前方，试图用魔法书上的咒语唤醒洛维斯，魔法书传出的声音却考了我五个问题，还好我对龙骑士的历史有所了解，能答对一些（答案顺序为31132）。只见一道红光闪过，一名魁梧男子随即显现在王座旁边，他正是龙骑士洛维斯……

笔记线索（Paper Trail）

在高塔宫殿内，洛维斯对我的到来很是好奇：“你是谁？为什么会在这里？”我谨慎地回答：“是塔拉娜叫我来的。”洛维斯重新打量了我，接着问：“塔拉娜？龙骑士派一个人类过来？很有趣，她是希望我帮助你吧。”我点了点头，回应他：“我要杀了达米安，但不知道怎样才能做到。”说到这里，洛维斯便将达米安的故事一五一十地说了出来：达米安是天神（Divine）的养子，起初他并不知道自己是天神亲手消灭的恶魔化身，但黑指环组织（Black Ring）却知道这个秘密，还派一名女巫依吉娜（Ygerna）去唤醒达米安的记忆，结果她成功了，甚至还跟达米安相爱。当天神知道此事后，立即对依吉娜处以死刑，就在行刑瞬间，达米安让依吉娜的灵魂同自己定下契约。没过多久，天神死于非命，人类以为是飞龙跟达米安合谋害死了天神，事实却是达米安腐化天神一名随从，派他刺死天神。尽管如此，达米安深知自己的邪恶力量还需几十年才能恢复，于是把龙骑士推至“前台”，让人类认为他们就是最大敌人。“我该怎么做呢？”我打断了洛维斯的描述，他沉思几秒后回答：“只要复活依吉娜，达米安就会死去，此契约只能让一人存活下来，她的灵魂估计在回声大厅（Hall of Echoes），我也不知道这个鬼地方在哪里，我以前的主人马克斯（Maxos）似乎曾去过，不出意外的话，他的笔记里应该还记着过去的方法，这本笔记跟着马克斯


龙骑士洛维斯会爆料达米安的情事

一起陪葬了，拿好，这是马克斯墓穴（Maxos Temple）的钥匙，现在去把那本书找出来吧。”说完，洛维斯丢了把钥匙给我。



告别洛维斯后，我沿西北山路往马克斯墓穴走去。经过翻山越岭，终于来到马克斯墓穴前，前方几个熟悉身影却引起了我的注意，没错，是罗德跟马吕斯等人。“只要她没死，她一定会来这里的。”罗德劝马吕斯耐心等待。“嘿，你来这里干什么？”罗德对我的出现感到惊讶。“指挥官，估计你也不敢相信，我……”我试图向她解释。“闭嘴，公然违反我的命令，你将……噢，这是什么味道？噢，不，她跟你接触了？”罗德在愤怒之余也察觉到我的变化。“是的，我觉得这不影响我跟你的友谊，我甚至需要你的帮助。”我对此不以为然，尝试化解


在墓穴门口，马吕斯等人阻挠，杀！


在墓穴内，巫师赞达拉不时提醒我应该去哪

这场危机。“友谊？龙骑士跟屠龙者的友谊？不可能的，龙骑士就应该去死，我不想亲自动手，你用这把剑自行了断吧！”说完，罗德把阿尔本之剑丢给我，命令马吕斯稍后替我处理后事，然后匆忙跑回飞艇。很显然，我根本没有自杀的打算，但迟迟未动手却让马吕斯等人为之大怒，不过今日不同往日，我现在拥有龙骑士的力量，马吕斯已不是我的对手，即使三人联手也被我打得落花流水，最后统统死在我的剑下。

随后，进入马克斯墓穴，巫师赞达拉再次出现在我的面前，他对我的表现大加赞赏：“恭喜你，年轻人，你的表现超出了我的预期。说真的，第一次见到你的感觉跟见到天神一样，或许你们都有同样的气质吧！不过，虽然你现在是不折不扣的英雄，但前方的路还长着，你还要穿过这个墓穴，到达警戒岛（Sentinel Island）的战争之塔……哈哈，达米安的死期快到了。”

一山不容二龙（Dragon No More）

赞达拉走后，我也开始对墓穴展开探索，但没想到第一扇石门就把我难住了，似乎还是一扇机关门，我研究了很久，才发现开关居然是右侧那尊花瓶，只要触动花瓶，石门就会瞬间打开。石门后面则是墓穴大厅，一尊巨大的龙骑士雕像竖立在大厅中央，周围还有几间小密室，门口均放着一本魔法书。此时，我拿起右侧第

一本书读了下，上面写着“飞龙身轻如燕，越敏捷越强大”，前方密室悬浮着几块会移动的平台，我按照魔法书的提示，借助平台不断往上跳，直至顶部拉动开关；接着，我返回大厅读第二本书，上面写着“飞龙眼光锐利，却很难辨别镜面世界”，前方密室堆放着不少棺木，我按照魔法书的提示，在骷髅椅旁边找到唯一像镜子的酒杯，并将它带走；然后，我返回大厅读第三本书，上面写着“飞龙静如止水，明白闪耀的东西并非就是金子”，前方密室堆放着各种宝藏，我按照魔法书的提示，在里面找到唯一不闪耀的南瓜，也将它带走；解开这三道谜题之后，大厅内的传送阵也开始恢复运转，我毫不犹豫站了上去，等待传送至下一个地方。


触动眼前这个花瓶，即可打开石门


这个不显眼的酒杯是此间密室的关键

只听到“叟”的一声，我出现在墓穴另一侧，而前方也跑来一名面目狰狞的傀儡女子，我问她：“你是谁？”她怪声怪气回答道：“莱肯（Laiken）一直叫我萨珊（Sassan），我只记得这名字，莱肯非常强大，比马克斯还强。”我有点怀疑，试探她：“你的意思是说，战争之塔也是他的？”萨珊并未正面回答，反而嘲笑我：“他的力量能让你尿裤子。”我听完便愤怒了，骂道：“滚开，不要挡我的路。”“哇哈哈，过了我这关再说！”只见萨珊挥手一招，几只怪物立即向我扑来，不过都被我轻易击败，但转眼之间，萨珊也消失得无影无踪。随后，前方四个小墓室却再次让我迷失方向，我每次经过某个墓室都会碰到恶魔杂兵，唯一出路则被魔法屏障堵住了，最后我发现有两个墓室的墙壁上有一块凸石，触动它能打开密室的暗门，里面各有一个开关，我分别启动两个开关，才让魔法屏障完全消失。接着，我沿楼梯往墓穴下层跑去，楼底也放着一本魔法书，上面写着“安度西亚（Amdusias）困于这里，等待他的只有死亡”。看来，安度西亚才是这个墓穴的“主人”，拿马克斯的笔记估计得问过这个家伙。


注意这里的墙壁上有个机关

没走几步，前方图书馆出现全身武装的武士，他们到处乱翻，似乎在寻找什么东西，此时的我意识到墓穴已遭黑指环组织入侵。当黑指环爪牙发现我时，便一窝蜂冲了上来，我立即拔刀应付，一阵刀光剑影，这些爪牙纷纷痛苦倒地。在图书馆内，有一只鬼魂呆在二层唉声叹气，他是图书管理员（The Librarian），负责看守图书馆，对黑指环爪牙的破坏行为却是无可奈何。“我在找马克斯的笔记，你知道在哪不？”我直截了当地问他。“哦，它一直放在王座那里，不过有万年侍僧安度西亚看守着。”管理员感激我出手相助，如实地回答道。“究竟这个安度西亚是什么来头？”我很想知道此人有何背景，又问了他。“他原本是马克斯的手下，自从比武输给洛维斯之后，就以各种方式使自己变成龙骑士，马克斯得知他走了歪路，便将他禁锢在这里。”听完图书管理员描述之后，我迫不及待往墓穴尽头走去，可是刚踏进王座神殿，安度西亚就表示不欢迎我，我知道他非常憎恨马克斯，故意在他面前不断喊“马克斯”的名字，被激怒的安度西亚立即飞到空中发动攻势，而我趁机跑到王座前，试图取走马克斯的笔记，没想到它也被诅咒了，无奈的我只好逃回图书馆找管理员求助，一经打听，才知道解除诅咒需要击败安度西亚，且击败它的方法仅有一种。根据管理员的提示，我跑到墓穴左侧的侍僧宿舍寻找安度西亚的血液，触动某间宿舍的书籍机关，在密室石桌上找到一瓶装满血液的瓶子；接着，我拿起旁边的钥匙，跑到楼底打开宝箱，翻出一本魔法古书，上面记录着如何让飞龙变回人类。于是，做好准备的我再次前往王座神殿，这次迅速跑到王座前方，取走安度西亚留在地上的龙鳞，然后念动古书咒语，把安度西亚变回人形，这时候的他也没什么可怕了，经过我的一阵乱砍，他很快倒在我的脚下，而我也顺利取走马克斯的笔记……



就在此时，侍僧宿舍对面的魔法屏障消失了，我正准备从那里赶往警戒岛，但没料到达米安居然在那里恭候我的光临。“你知道不？影子就像一把尺子，能判断一个人对恐惧到底有多深，也能判断出英雄和傻瓜，而你就是那名傻瓜。你是不可能找到依吉娜的，因为你的旅途到此为止！”达米安不断向我咆哮，甚至召唤两名黑指环队长对付我，不过他似乎低估了我的实力……击败黑指环队长之后，我借助前方传送阵前往警戒岛……

支线任务

无理的团伙（Band of Brutes）

在黑野猪旅馆一楼，几名酒醉守卫在那里滋事，还不时调戏旅馆女招待。跟旅馆老板提姆（Tim）或女招待埃尔莎（Bermaid Elsa）交谈均可拔刀相助，上前谴责守卫虽然会引来对方暴怒，甚至会遭受众人围攻，但只需坚持几秒，路易斯中尉就会赶来制止。询问事情起因时，路易斯中尉会根据对话选择来惩罚守卫。赶走酒醉守卫后，客人们会陆续返回旅馆，旅馆老板也会低价出售食物。


准备好血液、龙鳞、魔法古书，才能让安度西亚变回人形

善良路线：
选择对话三，酒醉守卫会被勒令回军营反省，稍后可找他们领取“秘密仓库”任务；

邪恶路线：
选择对话一或


在黑野猪旅馆，酒醉守卫在调戏女招待

认的最强猎手，就连这里的旅馆名字也是以他的猎物而命名，甚至豪言谁能赢他，就把“最强猎手”的称号拱手相让。探索破碎山谷时，只要击败任何一只恶魔，带回恶魔利爪，都可让这位猎人心服口服，同时还能跟旅馆老板开玩笑，建议他把黑野猪旅馆改为恶魔旅馆。

对话二，酒醉守卫都会被派去执行任务，最后惨死在巨魔拳头之下。

为了一磅肉（For a Pound of Flesh）

赶走酒醉守卫后，商人洛克（Locke）会坐在黑野猪旅馆一楼喝闷酒，可向他询问前因后果，得知他跟守卫基恩（Keane）做了一笔买卖，花大价钱购买对方狩猎回来的兔肉，结果钱付清了，兔肉却迟迟未给。在这里，可帮洛克讨回公道，在城墙上能找到正在巡逻的基恩，不过他坚持认为兔肉已给，还辱骂洛克是卑鄙小人，此时会有两种选择：


赶走酒醉守卫后，商人洛克返回旅馆喝酒

善良路线：选择对话二，相信洛克，可逼基恩交出兔肉付款，将这笔钱还给洛克，对方会低价出售商品；

邪恶路线：选择对话一，相信基恩，他会透露魔法货车的暗号“Gold, more gold”，可拿走货物金钱。

逃兵（The Fugitive）

在黑野猪旅馆二楼，一名男子大卫（David）神情慌张地站在角落里，对其施展读心术进行调查，会发现他是一名逃兵，一直担心被理查德长官发现。再次跟大卫交谈时，会有两种选择：

善良路线：选择对话一，为大卫保守这个秘密，他会感激不尽；

邪恶路线：选择对话三，向理查德揭发，大卫会被捉回军营处置。

自大的猎人（The Greater Hunter）

在黑野猪旅馆二楼，猎人罗宾（Brave Sir Robin）称自己是大家公


在破碎山谷会遇到这个时，可挑战恶魔

秘密仓库（Louis'Stash）

如果酒醉守卫被勒令回军营反省，那这群守卫会在军营二层呆着，其中一名守卫梅林（Merrill）显得很沮丧，原来他弄丢了路易斯的腰带，被发现的话估计要被杀头，他透露是探索秘密仓库时弄丢的，这个秘密仓库就在教堂旁边。注意，秘密仓库里面有不少5级骷髅，需等级高了才能去，在尽头能找到腰带，带回交给守卫梅林即可。

洛维斯的战利品（Lovis' Loot）

在教堂门口，牧师罗蒙（Romon）一直在那里徘徊，虽然他很惧怕飞龙，但对稀罕的魔法物品非常感兴趣，甚至希望屠龙者能帮忙到已故龙骑士洛维斯的高塔那里找些


雕像谜题，按照龙头方向依次触动雕像机关即可

宝贝回来。此任务在初期有点难度，可跟主线一同完成，任务物品是藏在高塔顶层的水晶石，高塔顶层设有多重机关陷阱，只有火焰房间内的机关才是正确的，需跳进火堆启动机关，水晶石会从天而降，将它带回给牧师罗蒙即可。

拯救爱猪（Saving the Bacon）

福乐（Folo）是一位视猪如命的小镇农场主，由于瑞瓦隆近来闹饥荒，他的三只猪被军队征用赈灾，现在正关押在郊外农场，还有三名守卫


跑到郊外农场，骗走守卫赶回三只猪

看守，他希望屠龙者能救回这三只猪，并提示只要跟其中一只猪说悄悄话，它们就会乖乖回家，此时会有两种选择：

善良路线：选择对话一，答应福乐的请求，跑到郊外农场找个理由骗走守卫，偷偷把猪赶回去；

邪恶路线：选择对话二，拒绝福乐的请求，并向路易斯上尉告密，这样会导致福乐高价出售食物。

血光之灾（Buad Blood）

在磨坊屋内，地下室不时散发出淡淡萤光，用读心术调查磨坊主人厄普顿（Upton），得知他把钥匙藏在附近的茶壶里，需要拿走茶壶表面的茶叶才能找到这把钥匙，可用


地下室钥匙藏在这个茶壶里

此钥匙打开地下室的铁闸。在地下室里面，长着一棵会说话的大树，它透露自己跟厄普顿都曾是炼金术士，只是躲避追杀才在此隐姓埋名。发现这个秘密后，厄普顿才愿意老实交代，原来他曾失误医死一名杀手，后来遭到杀手组织的通缉，便一直躲藏在这里，似乎最近又被杀手组织盯上了，他希望屠龙者能出手相救。此时，先找厄普顿女儿琳达（Linda）了解情况，她认为队长罗德尼（Captain Rodney）、牧师罗蒙（Romon）、农场女主人罗丝（Rose）都有嫌疑；接着，跑到农场屋内试探罗丝，她透

露有陌生人在磨坊屋附近出现，还听到对方说回教堂废墟；然后，赶往郊外的教堂废墟劝告杀手组织放弃暗杀行动，对方称为时太晚，杀手早已出发；最后，赶回磨坊屋内，正巧碰到厄普顿父女联手对付女杀手，此时会有两种选择：

善良路线： 选择对话一，协助厄普顿父女两人解决女杀手；

邪恶路线： 选择对话二，协助女杀手杀死厄普顿父女两人。

心脏收集者（Hearttaker）

在铁匠铺附近，威风凛凛的理查德（Richard）会提供一个赚钱途径，他以50金币的价格收集哥布林的心脏，数量不限。如果对理查德施展读


郊外有很多哥布林，心脏随处可见

心术，会发现他收集的心脏能谋取三倍以上的暴利，得知此内幕后，心脏价格能提升至150金币。在这里，会有两种选择：

善良路线： 选择对话一，同意收集，心脏价格根据是否对其读心而定，此任务可反复做；

邪恶路线： 选择对话二，拒绝收集，理查德会独自跑去杀哥布林，最后横死山谷，也会导致无法领取“时富时贫”任务。

一封私人信件（A Private Delivery）

郊外农场的女主人丹娜（Dana）是一个不安分的女人，她要求屠龙者替她向铁匠德克（Derk）传递一封情书，此时会有四个选择：

善良路线一： 不偷看情书，直接将情书交给铁匠，铁匠会飞奔过去找丹娜约会，还会低价出售装备；

善良路线二： 先偷看情书，再将情书交给铁匠，铁匠也会飞奔过去找丹娜约会，还会高价出售装备；

邪恶路线一： 先偷看情书，拿此来


告发这个女人，还是让他们双宿双飞？

威胁丹娜，她会找丈夫杰克逊摊牌，最后离家出走，铁匠会停止出售装备；

邪恶路线二： 先偷看情书，再向丈夫杰克逊告密，他会对丹娜大发雷霆，最后赶走丹娜，铁匠也会高价出售装备。

时富时贫（Feast or Famine）

如果理查德没遭遇不测，那他会认为贩卖心脏赚不了大钱，便开始打赈灾物资的主意，他要求屠龙者帮忙解决看守物资的三名守卫，协助他的副官毛斯（Mouse）偷走物资，他藏在教堂废墟附近的大树下假装观鸟，只要解决这三名守卫，便可通知毛斯可放心搬走物资，然后再找理查德领赏。其中，解决守卫的方法有三种：

善良路线： 选择对话二，花费100金币请守卫们到黑野猪旅馆花天酒地；


毛斯躲在这里的树下，假装观鸟

中立路线： 选择对话三，谎称他的心上人正在等他，洛马克斯（Lomax）会立刻收队离开，需对洛马克斯施展读心术才会有这个对话选项；

邪恶路线： 选择对话四，直接说出自己的目的，跟守卫们大战一场，直接杀死他们。

密室残骸（Skeletons in the Closet）

在郊外农场的小屋里，有一个上锁的地下密室，向农场女主人丹娜（Dana）施展读心术，可得知钥匙藏在屋内的横梁上，爬上箱子才能拿到这把钥匙。进入地下密室，能在桌子上找到一本杰克逊日记（Jackson's Diary），翻开一看才知道农场主杰克逊因发现妻子有外遇而将第三者残忍杀害。得知此秘密后，会有两个选择：

善良路线： 将日记交给军营队长罗德尼（Captain Rodney），揭发杰克逊的罪行，他很快被逮捕归案；

邪恶路线： 拿着日记去勒索杰克逊，气急败坏的他会再起邪念，欲杀人灭口，但这样做是自寻死路。

孤立无援（High and Dry）

在小镇门口，一名守卫昆西（Quincy）被几只哥布林困在哨岗上，唯一能逃生的绳索还被哥布林拿走了，无奈的他只能在那里大喊救命。路过此地时，可帮昆西解决哨岗下方的哥布林，夺回绳索再将他救


在军营顶层捉拿这名无情无义的家伙

下。这名守卫感激之余，也透露自己的兄弟佩里（Peavey）丢下自己逃回军营，昆西还打算回去告发他。守卫佩里一直躲藏在军营顶层，只要找到他，即可让他因见死不救的罪名被送进监狱。

猎杀行动（A Hunting We Shall Go）

在军营宿舍，队长罗德尼（Captain Rodney）因通缉犯的事情而烦恼，几名通缉犯窜逃至世界各地，还各自占地为王，守卫们拿他们没办法，因此希望屠龙者能帮忙追杀这些通缉犯，还要求取回他们的装备来证明此人已死。通缉犯一共有五名，具体如下：

黑阿马（Hjalmar）：在教堂废墟附近，需带回他的面具；


五个通缉犯，遇到后会出现对话

翰林恩（Hallorn）：在遗弃隧道（Derelict Tunnels）内，需带回他的戒指；

尤奇科（Yup'ik）：在山谷的东南角落，需带回他的狼牙棒；

瓦朋（Viper）：在山谷南边传送门附近，需带回他的长剑；

贾根（Jagon）：在盗贼营地的神庙内，需带回他的项链；

剿匪计划（Into the Bandit's Den）

在军营一层，路易斯（Louis）透露自己已捉到一名盗贼，本想逼他说出盗贼老巢，却一直未能成功，他希望屠龙者能想办法找到盗贼营地的位置，好尽快一网打尽。在这里，有两种选择可得到营地位置，但建议不要过早完成任务，盗贼营地如被守卫扫荡，一些支线任务将无法领取。


秘密通道在这间教堂废墟里面

善良路线：跑到监狱，对盗贼马尔蒂斯（Martis）施展读心术，获知营地位置和营地暗号；

邪恶路线：跑到教堂废墟，通过秘密通道偷偷溜进监狱，帮盗贼越狱，他会透露营地位置和营地暗号；

死亡象征（Vigor Mortis）

在山谷东北角落的旧山洞内，住着一位亡灵巫师纳贝里士（Naberius），他在那里暗地研究不死生物，现在有了一些小麻烦，研究出来的不死生物都不听指挥，上次研究出来的一批生物一夜之间全跑了，他希望屠龙者如看到这些生物则通知一声。此后，可在山谷西南角落的新矿洞找到这些不死生物，它们被一个水晶头骨所吸引，只要击败这些生物就能得到这个头骨，最后将水晶头骨交给亡灵巫师即可，以后便可召唤这些不死生物协助作战。


可在这里研究生物，用来协助战斗

遗失的灵魂（Lost Soul）

在高塔神殿内，洛维斯透露自己曾经因玩忽职守，被主人马克斯封印在高塔上，需要灵魂之石才能解放自己，他希望龙骑士到马克斯墓穴把他的灵魂之石找回来，帮他恢复自由。其实，灵魂之石已被他的老对手安度西亚占为已有，需击败他才能得到，可跟主线任务一同完成。值得注意的是，如果在墓穴完成“冰冷之血”任务，这个任务则会失败。

夫妇的烦恼（Couple Trouble）

在盗贼营地，一对盗贼夫妇打算金盆洗手，他们发现这里不是简单的盗贼组织，而是为一名亡灵巫师服务的恐怖团体，杀人只是为了给巫师做一些变态实验。虽然盗贼夫妇发现了这个秘密，但也遭到盗贼首领的怀疑，并派了看门人克里斯多佛（Christopher）去监视他们。因此，盗贼夫妇恳求龙骑士帮忙把看门人打发走。这名看门人一直站在营地门口，对他施展读心术，得知他很喜欢喝一种好酒，此时可在营地木架台上的草丛中找到这瓶好酒，将它交给看门人即可掩护盗贼夫妇逃跑。


好酒藏在前方的草丛中，不知道是谁藏的

寻找斧头（An Axe to Find）

在盗贼营地的木架台上，凶悍盗贼塔格斯（Tagos）在那里显得很焦急，他透露自己在一次抢劫时忘记把心爱的斧头从受害者身上拔出来，他拜托龙骑士帮忙找回这把斧头。斧头的位置并未在地图上标示出来，只要沿路往西南河流走去，在河边附近会发现一片狼籍的犯罪现场，可在一具尸体上找到这把斧头，把它交还给盗贼塔格斯即可。


犯罪现场就在河流旁边，快过桥前

白日抢劫（Daylight Robbery）

在盗贼营地，盗贼拉格纳（Ragnar）正在密谋一次打劫，他担心此次抢劫的风险太大，便拉拢龙骑士当帮凶，最多一起分赃。打劫地点在“寻找斧头”任务的犯罪现场附近，女匪为首的盗贼会拦截路过的贵族和保镖，此时会有两种选择：

善良路线：选择对话二，帮助贵族击退这群盗贼，但任务会失败；

邪恶路线：选择对话一，帮助盗贼猎杀贵族保镖，回到营地可分赃；

末日寺庙（The Temple of Doom）

在盗贼营地，尽头是一座神秘寺庙，门口有不少信徒把守，信徒勒达（Leda）称任何人都可以进去，但至今却只有他们首领一人能活着出来。进入寺庙，盗贼首领扎干（Jagon）在门口挑衅，此时需追赶他，但周围遍布都是毒气，必须沿着地面的尸体血迹往前走，直至盗贼首领所在的位置；接着，还要穿越“火焰山”，只能沿着河流逆流而上；最后，在山洞尽头跟盗贼首领大战一场，胜利后可进入前方传送门，虽然能见到亡灵巫师莱肯，但会被对方赶回来，之后可借助旁边的传送阵返回盗贼营地。


一路上都是障碍，需要寻找规律前进

理性与疯狂（Method or Madness）

在盗贼营地入口对面，一名男子尤金（Eugene）躲在树下胡言乱语，原来他患得了人格分裂症，一半是只讲道理的理性人格，一半是挥舞斧头

的疯狂人格，两种性格都希望龙骑士帮忙把他们分开。此时，可在黑野猪旅馆二楼房间内找到针刺博士（Doctor Needleman），他认为分开方法只有一种，那就是用药水杀死其中一种性格，在这里会有两种选择，最终奖励会有所不同。

善良路线：选择理性人格克莱德（Clyde），奖励包括一把斧头；

邪恶路线：选择疯狂人格杰克勒（Jackal），奖励包括一枚戒指。



古墓传说（A Tale of Two Tomes）

在马克斯墓穴内，图书管理员（The Librarian）一脸沮丧，他称记录诅咒的书籍不见了，拜托龙骑士尽快把它找回来。书籍分为两卷，只需找到第一卷，它存放在侍僧宿舍楼底的宝箱内，需在二楼某房间内找到钥匙才能开启。此后，将书籍交还给图书管理员，感激不尽的他会赠送第二卷，这也是主线剧情解除笔记诅咒的关键。



帮助图书管理员寻找丢失的书籍

冰冷之血（In Cold Blood）

在马克斯墓穴内，有一只鬼魂阿布拉姆（Abalam）四处游荡，他称洛维斯的灵魂之石封印在此，也导致他们无法升天，他拜托龙骑士摧毁灵魂之石，让他们恢复自由。击败安度西亚后，能得到洛维斯的灵魂之石，此时会有两种选择：

善良路线：选择对话二，保留灵魂之石，阿布拉姆等鬼魂会恼羞成怒，发动攻击；

邪恶路线：选择对话一，摧毁灵魂之石，但洛维斯的“遗失的灵魂”任务会失败。

寻找红矿石（The Hunt for Red Ore）

在山谷最西边，住着一名附魔师达尔文（Dreavan），他能给武器装备提供附魔，但附魔需要各种矿石作为材料，最近的红矿石非常紧缺，他希望龙骑士帮忙找一些回来。红矿石只产于山谷西南角落的新矿洞里，即是得到水晶头骨的地方，挖出红矿石后交给附魔师即可，此后可在这里对武器装备进行附魔。



附魔师有一口神奇的井，给钱就可以许愿

远古文字（Lost for Words）

在山谷最南边，有一名建筑师乔治（George Gremory）在古门建筑处研究远古符号，他对这些符号很感兴趣，但一个字都看不懂，便希望龙骑士帮忙翻译一下。此时，可前往马克斯墓穴前方的祭坛，找哥布林小鬼（ZixZax）帮忙翻译，然后将翻译之后的文字交给建筑师乔治，没想到这些符号居然是远古咒语，建筑师不小心把恶魔召唤出来，需解决这只恶魔才能完成任务，这里是刷极品装备的最佳地点。



在这里存档，可刷到最极品的装备

洞窟陷阱（Stuck in a Hole）

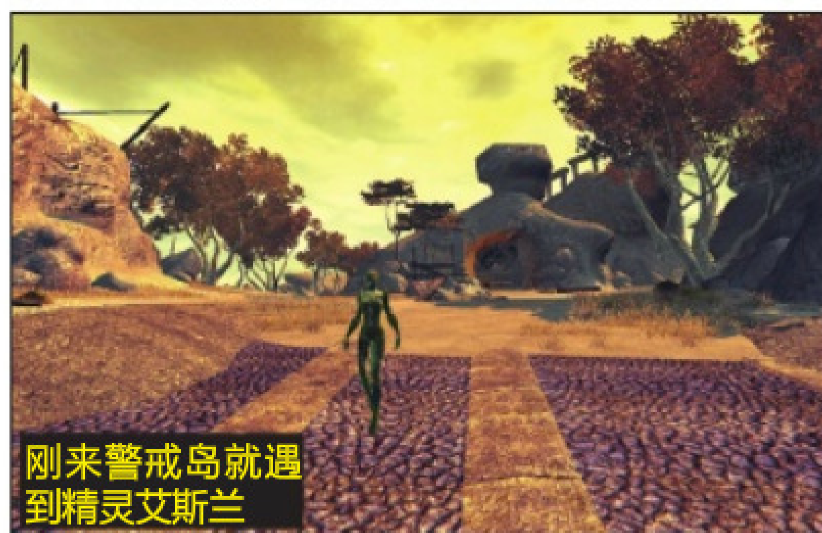
在山谷最南边，有位猎人罗斯曼（Rothman）跌进大坑里无法爬出来，他拜托龙骑士救他一把。只要找来绳索即可救他，绳索到处都能找到，也可以在商人处购入。救出猎人后，他透露这个坑是巨魔挖的，说完身后立刻出现一只巨魔，此时还需击败这只巨魔才能离开。



解救猎人之后还要对付一只巨魔

第二章 警戒岛 Sentinel Island

来到警戒岛，这是一座极为荒芜的小岛，战争之塔笔直地竖立在小岛中央，似乎衔接天地之间。我正准备动身前往战争之塔时，一名精灵艾斯兰（Island）突然出现在前方，她欢迎我的到来：“龙骑士，欢迎来到飞龙巢穴。”我对她的身份表示疑惑，特意问她：“女士，你确定你是正常的？”艾斯兰兴奋地回答：“我已经超越了理性和疯狂，我现在很高兴我的预言即将实现。”“预言？”我开始有点迷惑。“对，你将成为战争之塔的新主人，你必须给你的王国挑选一些仆人。”艾斯兰继续回答。“挑选仆人？我的王国？”我更加迷惑。“是的，战争之塔是专门为龙骑士建造的，你必须挑选四名仆人，一名炼金术士、一名亡灵巫师、一名锻造师、一名附魔师，岛上只有八人符合要求，你必须借助图腾来选择其中四个。要注意，你选中谁，谁就会死去。在选择之前，你最好先跟他们谈一谈。”说完，艾斯兰随即消失在我眼前。



刚来警戒岛就遇到精灵艾斯兰

预言（The Prophecy）

面对如此荒唐的预言，虽然我只是半信半疑，但觉得可以去尝试一下。于是，我在岛上找到艾斯兰所说的八个人，分别跟他们交流了一下，也了解到一些情况：

艾伦（Allan）：自称是炼金术士，但通过读心术的调查，发现他对

炼金术一窍不通；

巴尔巴托斯（Barbatos）：一名称职的炼金术士，不过只擅长药水方面的研究；

约恩罗斯（Joneloth）：一名亡灵巫师，擅长对弓箭刀剑的抵抗；

伊戈尔（Igor）：一名亡灵巫师，擅长对魔法的抵抗；

维森（Wesson）：一名附魔师，擅长对防具的附魔；

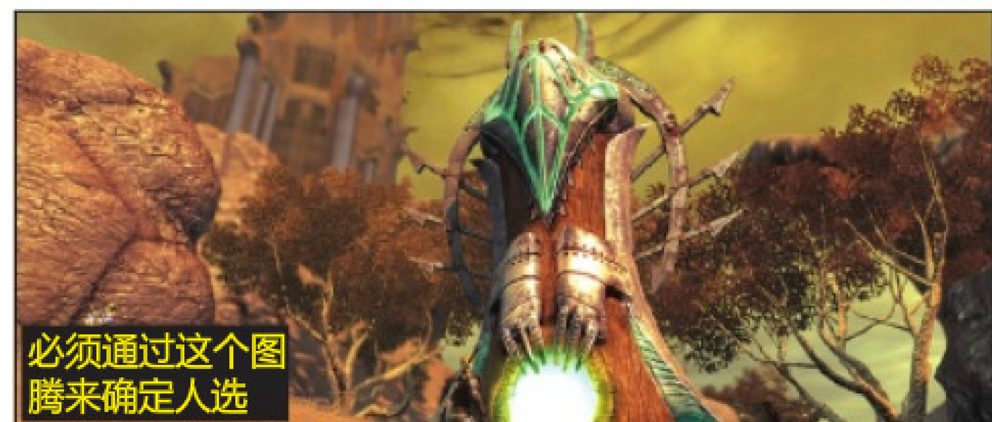
拉德克利夫（Radcliff）：一名附魔师，擅长对武器的附魔；

何蒙莎（Hermosa）：一名锻造师，擅长锻造近战武器；

肯尼思（Kenneth）：一名锻造师，擅长锻造远程武器；

最终，我根据自己的需要选择了巴尔巴托斯、伊戈尔、拉德克利夫、何蒙莎四人。当我通过图腾确定人选之时，一道道闪电从天而降，这四人也分别应声倒下，虽然我知道他们并没有真正死


在地图上能清晰看到八人的位置


必须通过这个图腾来确定人选

去，但心里还是有点于心不忍。随后，艾斯兰再次出现在我面前，对我说："你的选择已经安排好了，希望你的选择是正确的。""那当然，我的所有选择都是正确的。"我对艾斯兰的话很不满意，特意强调一下。"好的，龙骑士，现在去吧，战争之塔需要你。"说完，艾斯兰又消失了。

风中蜡烛（Candles in the Wind）

不过，通往战斗之塔的大门被一道魔法屏障堵住了，我根本无法进去，只能被迫在岛上徘徊，顺便看看哪里有密道可以进去。来到小岛西侧海岸，我


把三根蜡烛点燃，让鬼魂重见天日


原来她才是真正的苏珊，需要她的帮助才能进入塔内

发现那里极为异常，不仅暗无天日，连海风也特别强烈，只见岸边竖着一块小墓碑，上面刻着一排文字："我死在暴风坟墓，天空明朗之时就是我重见天日之时"。看到这里，我才注意到墓碑周围的石头上各摆放着一根蜡烛，我尝试把蜡烛点燃，但无奈海风太大，点燃瞬间就被吹灭。最后，我只能放弃尝试，继续在岛上寻找线索。经过小岛东侧村庄时，我听到远处传来呼救声，便赶紧往声音方向赶过去，只见一名男子伊菲斯（Elfrith）被几只恶魔精灵困在石头上，没法动弹的他只能站在那里大喊救命。看到如此情景，我立刻拔刀相助，解决所有恶魔精灵，把伊菲斯解救下来。"给你，这是我找到的书，这是我力所能及的。"为报答救命之恩，伊菲斯送了我一本书。

送走伊菲斯之后，我随意翻了翻这本书，意外发现这本书记载着改变天气的方法，于是我拿着这本书飞奔至西侧海岸。在墓碑前，我念动咒语，周围阴暗天气立即被驱散，海风也停了下来。稍后，我点燃周围三根蜡烛，期待奇迹的发生。没过多久，墓碑边上显现一名女子鬼魂，看着她的模样，我总觉得有点眼熟，结果她主动自我介绍："我叫萨珊，曾是莱肯的一位情妇，后来被他利用了，拿我的鲜血去研究他的不死生物。"苏珊这个名字也解开了我的疑惑，在马克斯墓穴遇到的傀儡估计就是她，我便提醒她："对了，我看过傀儡造型的你。"听到这话，苏珊惊讶地摇着头说："不，那不是我，她只是莱肯制造出来的怪物。"我见她那么熟悉莱肯，直接问她："我打算去战争之塔，你知道怎么进去不？"苏珊回答道："估计不行，那道魔法屏障是莱肯设下的，只有他才能解除，不过我有办法带你进去，你得先帮我拿回我的戒指，不然我没法离开这里，戒指放在莱肯研究室内，只要喊出暗号'Demise'就能进去。"

再度降临（The Second Coming）

告别苏珊，我往小岛东北角落的莱肯研究室走去。来到洞穴门口，我大喊一声"Demise"，大门果然神奇地打开了。在研究室内，我打开桌面小盒子，苏珊的戒指确实放在里面。当我拿走戒指准备离开时，苏珊傀儡也赶到研究室，"听说你见过我的姐妹了？我是不会让你复活她的。"话刚落下，苏珊傀儡就召唤了几只恶魔精灵对付我，不过它们难不倒我，三两下就被我解决了。随后，我回到墓碑处，把戒指交还给苏珊，她兴奋地自言自语："这种感觉太好了，我很久没有心跳的感觉了。"接着她对着我喊："走吧，我们去找莱肯算账！"说完，苏珊立刻往战争之塔方向跑去，而我紧跟在她的后面……


在这个洞穴里找到苏珊的戒指

来到战争之塔门前，我还以为苏珊会有什么好办法解除魔法屏障，只见她站在门边往高塔顶部大声嘶喊："莱肯，老娘回来了！看我带了谁来？真正的龙战士！莱肯，你的死期到了！"才过了几秒，塔顶立刻飞下几颗陨石，把大门炸个稀巴烂。"哈哈，我就知道莱肯忍不住，走吧，龙骑士，胜利在望了！"苏珊得意的对我说。

入口阻挠（Breaking an Entry）

此后，我跟苏珊沿山路往战争之塔里层走去，一路上虽有不少盗贼

阻拦，但很难给我们构成威胁。刚进入战争之塔里层，再次遇到等候多时的苏珊傀儡，为了阻止我继续前进，她不惜炸毁入口通道。看到通道被巨石堵住，我只能在附近另寻出路，结果在牢房前遇到困于此处的以利亚（Elijah）,我不清楚他是敌是友，对他施展读心术调查一番，发现他知道牢房内有个密室，便随即把他放了出来。“告诉你一个秘密，牢房内有间密室，似乎是他们的储藏室。”以利亚答谢我，把心里秘密说了出来，然后就溜走了。这时，我走进牢房，在尽头墙壁左侧柱子上找到一处开关，借助它打开前方石门。正如以利亚所说，里面果然是一间储藏室，我还在里面意外发现两桶炸药，觉得可以用它来炸开巨石。

于是，我提着炸药跑到巨石下方安置，随着“轰”的一声，通道巨石被炸个粉碎。“做得好，龙骑士。”苏珊在一旁表扬了我的机智。“估计莱肯知道我们进来了吧？”尽管如此，我还是有点担心。“不管那么多了，是他开门让我们进来的，就让他自作自受吧。你知道莱肯为什么能活那么久吗？因为他跟远古恶魔定下了契约。也就是说，只要召唤出远古恶魔，然后杀死它，莱肯也活不久。”苏珊把这个秘密说了出来。“这看上去很简单嘛。”我听完后信心十足。“不简单，你要召唤这只恶魔，还得知道它的名字。对了，去找哥布林厄鲁金（Erlking），他是唯一知道此秘密的人，虽然他一早被莱肯弄哑了。”苏珊继续向我透露。


再次遇到苏珊傀儡，她会炸掉入口通道


密室的机关在前方的柱子上

什么名字？（What’s in a Name?）

得知莱肯的秘密后，我搭乘前方电梯寻找哥布林厄鲁金，发现第二层大门上锁了，只好跑到地下一层寻找钥匙，最后在恶魔精灵身上找到，并用它顺利进入第二层。第二层是一座图书馆，哥布林厄鲁金一生都在那里看守，我虽然知道它没法说话，还是特意去问他恶魔名字是什么，然后用读心术看看答案是什么，厄鲁金透露图书馆内有个密室，暗号是“Gothe’s Ballads”。随后，我立即对图书馆展开地毯式搜索，最终在一个不起眼的书架上找到了密室机关，并用暗号打开密室，只见密室桌子上放着一本古书，翻开一看，确实记录着远古恶魔的名字——阿扎科勒（Razakel）。得到恶魔名字后，我立刻搭乘电梯赶往楼顶，在那里再一次遭遇苏珊傀儡的阻拦，她这次已没退路，我们大战了一场，苏珊傀儡最终死在真苏珊手中。


注意这个书架，密码是Gothe’s Ballads

莱肯巢穴（Laiken in his Lair）

站在恶魔传送阵前，我深呼吸了一下，紧接着大喊一声，“阿扎科勒，出来吧！”没过几秒，传送阵开始闪耀，一只面目狰狞的恶魔从里面爬了出来。“谁把我召唤出来？你是谁？”这只恶魔低沉地叫道。“我本来不想吵醒你，但我要了断你跟莱肯之间的契约。”我如实回应它。“哈哈，你们太天真了，我解决你们就如大象踩死蚂蚁那么简单。”恶魔发出令人作呕的笑声。“别说废话了，受死吧！”说完，我拿起宝剑直接砍了过去，而苏珊则站在一旁替我恢复，经过几百回合的较量，远古恶魔发现情况不妙，赶紧逃了出去。此时的我没有犹豫，赶紧往恶魔逃跑方向追上去，一直追至王座大厅。


在传送阵之前跟苏珊傀儡大战一场


取得龙之石，拥有龙骑士全部力量

来到王座大厅，只见莱肯坐在高高在上的王座上，力量有所恢复的远古恶魔则再次扑了上来，由于苏珊控制着莱肯无法行动，我这次只能单枪匹马对付这群怪物，最终艰难取胜。随着远古恶魔的倒下，跟恶魔定下契约的莱肯也当场毙命，我还以为事情就此结束了，没想到达米安和赞达拉同时出现在王座大厅，两个死对头还争吵起来。此后，苏珊提醒我龙之石就在外面，可借助它获得飞龙力量，我得知后毫不犹豫冲了出去，跑到飞龙雕像前小心翼翼触摸龙之石，结果被龙之石的巨大能量吸了进去，让我再次变成一头飞龙，等待我的依然是森罗密布的箭塔和飞龙。通过我的努力奋战，最终将战争之塔周围的箭塔全部摧毁，让这个小岛恢复一丝清净。

不过，瑞瓦隆大陆却遭受到前所未有的打击，力量已恢复的达米安率领恶魔大军横扫整个大陆，瑞瓦隆一夜之间变成寸草不生的人间地狱……

支线任务

一应俱全（From Soup to Nuts）

来到警戒岛时，有一名商人赫米特（Hermit）在前方山洞附近四处游荡，他起初会苦苦哀求龙骑士不要杀他，他稍后会透露自己是一名药剂商人，不过他的配方还缺少一只龙蛋，希望龙骑士帮忙到龙穴那里取一只回来，同时他还提供了一瓶神奇药水，据说能让飞龙不敢靠近。龙穴在小岛北边，数只飞龙会在空中围攻入侵者，靠近前必须使用那瓶药水，然后轻松跑到龙穴顶部取走一只龙蛋，再将它交给商人赫米特。


取走这里的龙蛋

阴魂不散（The Old Ghost and the Sea）

在小岛西侧海岸，有一只鬼魂约

拿（Jonah）在那里钓鱼，原来他曾是一名渔夫，生前出海捕鱼遭遇鲸鱼袭击，最后跟水手们一起死在海上，死后因怨念太深而无法升天，因此他一直在岸边钓鱼，希望有一天能看到鲸鱼死去。稍后路过小岛东侧海岸时，会看到一个巨大的鲸鱼骨架，跟骨架下方徘徊的女子凯瑟琳（Catherine）交谈，可从她那里得到渔夫约拿的项链，然后把它交给渔夫约拿，让他明白鲸鱼已死，放弃自己无止境的盼望。


在这里遇到阴魂不散的渔夫

驱鬼者（Ghostbuster）

在龙穴对面，有一位恶魔精灵瓦卡（Vacca）站在那里，跟他交谈得知他原本住在洞窟里面，但因洞窟闹


清除洞窟内的几只鬼魂

鬼，他不得不躲在外面，这些鬼魂反而一直赖着不走，让他无家可归，他拜托龙骑士帮忙清除这些鬼魂。这个洞窟就在他旁边，得到恶魔精灵瓦卡的钥匙就能进去，里面仅有几只鬼魂，解决它们后回去通知瓦卡即可。

捕鲸著作（The Writing on the Whale）

在小岛东侧海岸，一名女子凯瑟琳（Catherine）在鲸鱼骨架下方徘徊，她透露自己很喜欢鲸鱼，但世界上最大的鲸鱼却死了，她只在这里找到它的残骸，希望进一步了解它的传说。此时，可找小岛西侧海岸的渔夫约拿（Jonah），他一生跟鲸鱼打交道，还写了一本关于鲸鱼的书，跟他说明情况，渔夫约拿会把这本书相赠，稍后交给凯瑟琳即可。

人在海外（Man Overboard）

在小岛东侧村庄内，住着一名女武士何蒙莎（Hermosa），她表示这个村子长期以来一直遭受恶魔精灵的袭击，还好村子里有足够的水源和食物，能让大家维持生活，但她手下一名水手伊菲斯（Elfrith）却不听指挥，擅自跑了出去，至今还没回来，她拜托龙骑士如果看到伊菲斯，就把他带回来。稍后，可在村子附近找到伊菲斯，他被恶魔精灵困在石头上，消灭恶魔精灵解救他即可。

远古传奇（Legend of the Ancient Mariner）

在小岛东侧村庄内，住着一名历史学家图格恩（Turgoyn），他来这里的目的是为了研究岛屿历史，他知道这个岛屿是一群海盗发现的，便希望龙骑士帮忙找到海盗留下的书籍。海盗船在小岛东南角落的树顶上，需要


现在上不去，只能等以后变成飞龙才能去

后期变成飞龙才能上去，海盗的书籍存放在船舱箱子里。

姐妹之争（Sibling Rivalry）

在小岛西侧海岸，墓碑下方有一个隐蔽的洞穴，进去后会遇到一名男子跟恶魔精灵决斗，最终他跟恶魔精灵同归于尽。在决斗地点两侧，各站着一名女子玛哈拉（Mahalath）和艾达（Adah），两人发生了争执，此时可帮助其中一人，也可跟两人对立，一场大战在所难免。

第三章 王国宫殿 Throne Room

大战过后，我成为战争之塔的新主人，但我没有被舒适的生活所迷惑，拯救世界的重任依然铭记于心。休息片刻之后，我搭乘王座后方的电梯来到宫殿卧室，并在床边桌子上找到马克斯留下的卷轴，只见上面简单记录着：进入回声大厅需要死亡领域的四件


在卧室桌子上找到马克斯留下的卷轴

东西，魔法印章将保护我顺利进入。虽然我不清楚笔记上所说的东西和印章究竟是什么东西，但我觉得应该尽早出发，去寻找这些物品。因此，我借助卧室内的传送神殿直接前往下一个地点——奥罗巴斯海湾（Orobas Fjords）。

第四章 奥罗巴斯海湾 Orobas Fjorbs

在奥罗巴斯海湾，传送神殿把我送到一个峭壁小径上，周围的哥布林显得异常兴奋，似乎很“欢迎”陌生人的到来，更是成群结队向我扑来，还好我身经百战，对付这些哥布林还是绰绰有余。解决沿途的哥布林之后，我躲在一个较为安全的地方查看卷轴地图，上面记录的第一个地点就在附近……

寻找入口（Hall of Echoes Bound－X marks the Spot）

随后，我沿山路斜坡往下走，一直走到山脚海滩处，在那里发现前方已无路可走。经过仔细观察，才发现瀑布后方居然别有洞天，幽暗矿洞似乎隐藏着不可告人的秘密。在矿洞内，尽管沿途有不少恶魔精灵和不死骷髅阻


矿洞就在这个瀑布后方

拦，但也只能成为我的陪练对象。来到尽头处，我搭乘电梯降至下层，没走多远又被一道石门拦住了去路，旁边还有三尊龙头雕像，按照雕像上的提示，我似乎要找到远古之树的三颗种子，让雕像恢复能量才能开启这道石门。于是，我沿原路跑出矿洞……

远古种子（Reaping the Seeds）

走出矿洞，我一直在琢磨着如何找到远古之树。在岸边徘徊时，我看到

对面小岛上长着一棵奇怪的树木，觉得那棵树应该就是远古之树，游过去却发现无法爬上小岛。这时，我想起自己已拥有龙之石，完全可以变身飞龙四处飞翔。想到这里，我立刻利用龙之石，让自己变成一头飞龙，直接飞到小岛上，这棵树确实是远古之树，而且还会说话，我想快点得到它的种子，却发现它遇到了小麻烦。“我经常被一只哥布林骚扰，你能帮我解决它吗？”远古之树这样对我说。没过多久，身后果然出现一只哥布林，我二话不说跟它打了起来，然后指着它的尸体向远古之树反映情况，远古之树则很满意地送了我一颗种子。

接着，我根据地图提示，找到另外两棵远古之树的位置，但整个峡谷都被魔法屏障封锁了，飞龙无法穿过这道屏障。不过，我在四处飞翔之际，在两条峡谷之间的峭壁上发现一个传送阵，本想看看它能带我去哪里，没想到它直接把我送到另一侧峭壁的控制室下方，看着头顶的控制室，我毫不犹豫爬了上去，在里面找到几处开关，对其全部操作一遍。操作过后，通往峡谷的魔法屏障立即消失了。于是，我直接飞往另外两棵远古之树的位置，向它们索取种子。第一棵远古之树需要我帮忙解决周围的飞龙，第二棵树则需要我回答问题，顺利完成它们的考验之后，它们各自送了我一颗种子。最后，我带着三颗种子返回矿洞石门前，将种子逐个安置在龙头位置，让龙头恢复能量，直至前方石门自动打开。可是，石门后面却是机关重重，火焰、毒气


变成飞龙寻找那三颗种子


需要将种子安置在这三个龙头雕像上

应有尽有，我利用敏捷身手和时间差躲过这些火焰、毒气，在左侧小箱子里找到一个机关把柄，并将它安置在机关处。随着前方魔法屏障的消失，我在矿洞深处遇到飞龙之王，它为我解答了不少疑问。临走时，达米安再次出现在我身后，又召唤几名黑指环队长对付我……

魔法印章（Hall of Echoes Bound – Lock and Key）

根据马克斯卷轴的指示，我需要到破碎山谷挑战另一只远古恶魔巴尔（Ba' al），它被封印在破碎山谷的一个矿洞里。于是，我飞往破碎山谷的东南角落，只见那里全是森罗密布的箭塔，而且还有魔法屏障保护，我在空中翱翔了几圈，终于找到魔法屏障的开关在一个祭坛上，便直接飞过去将其关闭。接着，我努力摧毁所有箭塔，打算进入平台角落的矿洞，可惜矿洞入口上锁了，我只能四处寻找钥匙，最终在祭坛附近的屋子顶层找到一把钥匙，用它成功进入矿洞。


挑战强大的巴尔，需先解决他的杂兵

在矿洞深处，我遇到黑指环首领阿蒙（Amon），花费九牛二虎之力才从他手中夺走一把钥匙，接着用这把钥匙进入矿洞另一侧，在尽头遇到远古恶魔巴尔，恶魔巴尔只能在传送阵内活动，我利用柱子的掩护绕着它来发动攻击，最终战胜它，获得一个魔法印章。

旅途准备（Hall of Echoes Bound – Come to no Harm part 1）

得到魔法印章后，我返回奥罗巴斯海湾的飞艇港口处，打算搭乘飞艇前往下一个地点——艾勒拉斯（Aleroth），但港口的飞艇控制员（Zepellin Master Page）却称飞艇有几个零件被飞龙叼走了，必须将它们找回来才能出发。于是，我变身成飞龙四处寻找龙窝，最终在峡谷峭壁上找到飞艇方向舵、飞艇指南针，并在拥有远古之树的小岛上找到飞艇水晶石，然后将这些零件统一交给飞艇控制员。随着飞艇的修复成功，我也成功坐上飞艇，飞往艾勒拉斯。



第五章 艾勒拉斯 Aleroth

艾勒拉斯是一个未遭毁灭的小镇，所有幸存的屠龙者都聚集在此，准备迎接最后的战役。达米安的恶魔大军发现了这个小镇，并向小镇发动一浪高过一浪的攻势，他们甚至突破了第一道防线，但很快就遭到屠龙者的顽强抵抗。刚来到小镇，由于我的身份是龙骑士，我的出现也令不少屠龙者表示不满，尤其是指挥官罗德，坚持要杀了我，还好屠龙组织领袖奥古哈德（Angharad）认为此时应该放弃仇恨，对付共同的敌人，两人争吵过后带领诸多屠龙者返回屋内讨论作战方案，而我也被允许通行，随后便搭乘前方的升降机进入小镇……

拯救小镇（Hall of Echoes Bound – Come to no Harm part 2）

来到小镇，只见一群村民聚在门口集体向守卫抗议，要求守卫开放传送神殿。经过我的询问，原来住在这里的村民担心屠龙者组织坚持不了太久，担心恶魔大军随时闯进来，与其天天提心吊胆，不如早点离开，便纷纷想借助传送神殿逃离，但驻守在小镇内的守卫却严格禁止任何人使用传送神殿，他们认为没有比这里更安全的地方了。为了避免村民反感，我悄悄跑到守卫队长奥古斯都（Augustus）面前表明自己的来意，当他得知我为保护小镇而来，欣然答应给我放行。于是，我借助旁边传送神殿来到小镇另一侧，没想到巫师赞达拉一早已在那里等候，旁边还站着一名强力巫师。由于镇子另一侧出现数道恶魔传送门，赞达拉希望尽快封印这些传送门，我便跟着他跑到各个位置封印传


跟随赞达拉封印这些传送门

送门，清除恶魔的同时，也保护他，让他的封印魔法不受恶魔打断（等级高于32级，在那里吸引火力就可

以）。最后，我们合力封印了所有传送门，而我也得到了一件魔法盾牌。

回声大厅（Hall of Echoes）

告别赞达拉，我利用传送神殿返回奥罗巴斯海湾，并来到峡谷附近的回声大厅门口，大门同样也被封印着，我拿出马克斯的卷轴念动咒语，前方大门立刻显现出来。穿过大门，我却发现自己再次出现在峡谷上空，我不断摧毁沿途箭塔，并进入尽头黑球，里面是真正的回声大厅，不过在那里却遇到了以前的老对手，面对他们的轮番挑战。随后，我再次进入黑球，这次回到几十年前，天神和赞达拉正准备对依吉娜行刑，我立即上前制止，结果引来天神和赞达拉的愤怒，众人一起围攻上来，经过殊死搏斗，我最终战胜了天神和赞达拉，把依吉娜从死亡边缘救了回来。


使用马克斯卷轴打开回声大厅的大门

当我击败天神之后，只听到依吉娜说了一句：“哈哈，这个世界完了！”我还没回过神来就被依吉娜打倒在地。等我清醒过后，却发现自己被困在一个冰柱里面，跟我一起受难的还有天神。这时，天神开始仰天大笑：“你这个傻瓜，你被骗了，这根本就是一个骗局，达米安根本就没死，是他和依吉娜合伙骗你来这里的，什么依吉娜复活达米安就要死，根本是一派胡言，与其说塔拉娜让你来这里救依吉娜，不如说是依吉娜让你来救自己。现在，她如愿以偿了……”听到这里，我一言不发，想到达米安屡次有机会杀死我却不动手，觉得自己确实是被骗了……与此同时，达米安带着心爱的依吉娜，击溃屠龙者组织，让瑞瓦隆真正陷入地狱之中。

支线任务

矿石警报（Red Ore Alert）

靠近破碎山谷的峭壁上，采矿者克拉布（Crabbe）躲在那里郁闷不已，上前打听，得知他的矿场被哥布林占领了，所有采矿者都失去了工作，只能躲在附近焦急等待，他希望龙骑士帮忙清除里面的哥布林，帮他们夺回矿场。矿场（Depleted Ore Mine）在第一条峡谷的入口处，进入矿场后左转，消灭尽头处的哥布林首领即可。

盗墓贼（Grave Robbers）

在峡谷峭壁的哥布林巢穴（Imps' Lair），巢穴深处的笼子里关押着一位盗墓贼亚瑟（Arthur），


本想盗墓，发现被人捷足先登

他称自己找到某个墓穴的一块拼图，还需另外三块拼图拼成完整一块才能进入墓穴，他拜托龙骑士找到另外三块，他会在墓穴门口等待好消息。第一块在飞艇港口左侧的峭壁上，第二块在第一条峡谷左侧的龙窝里，第三块则在巨型雕像面前的峭壁上，前两块都藏在尸体上，第三块则在劳拉（Laura）手中。最后，大家一起闯进哥布林巢穴左侧的迷失墓穴（Lost Tomb），发现里面早被人洗劫一空。

悦目之物（Sight For Sore Eyes）

在第一条峡谷前的峭壁上，一名男子西米恩（Simeon）坐在柱子上一动不动，靠近询问才知他的眼睛出问题了，他拜托龙骑士帮忙找来两颗孔雀石，就能让他重见光明。孔雀石只产于海湾最北边的熔岩洞穴（Well Cave），需完成“愤怒符石”任务才能进入，在里面找到孔雀石交给西米恩即可。

重新振作（Stood Up）

在矿场（Depleted Ore Mine）门口，一名男子克拉布（Crabbe）在那里奄奄一息，他倒下前拜托龙骑士到飞艇港口请求支援，他要赶上下一班的飞艇。此后，只需完成“重新上路”任务，跟飞艇控制员通知一声，克拉布便会被带回港口，可在那里领取奖励。

寻找神灵（Down the Hatch）

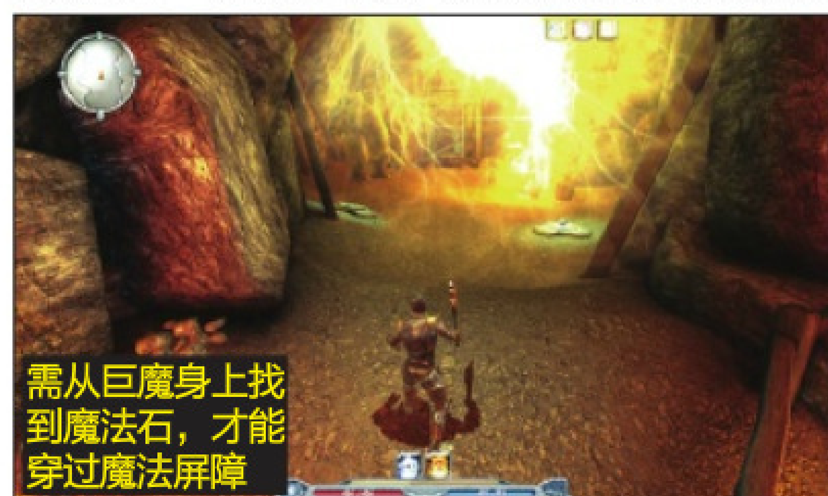
在峡谷峭壁的难民营地，一名男子杰迪戴亚（Jedediah）称大家信仰的龙骑士神灵就住在井下面，只要找来龙血、龙杯、龙草才能进入。龙骑士的血液就是龙血，因此只需要找到龙杯和龙草。龙杯可在港口右侧营地的宝箱里找到，需用阿尔本之剑跟泰联（Tilian）交换宝箱钥匙，或直接解放奥罗巴斯海湾，也能获得宝箱钥匙。龙草可在海湾最北边的营地里找到，需要对商人尼古拉斯（Nicolas）施展读心术，在他家床头找到钥匙，并从他家地道爬到山头，旁边那株草就是龙草，或者完成“愤怒符石”任务后向尼古拉斯直接购买。随后，把三件东西交给杰迪戴亚，他念咒解开封印，但进去却发现龙骑士已死。

眼中钉（Thorn in the Side）

在港口右侧营地，营地指挥官泰联（Tilian）称自己看犯人索尔（Saul）很不顺眼，希望龙骑士帮他清掉这个眼中钉。索尔一直关押在牢房里，需要贿赂、威胁、杀死守卫才能进入。进入监狱后，找到索尔的牢房，直接杀死他再向泰联汇报即可。

愤怒符石（The Runes of Wrath）

在海湾北边营地，那里经常遭受巨魔的袭击，昆图斯（Quintus）不明白这个偏僻村庄会有那么多的巨魔，拜托龙骑士去调查一下。进入山腰处的大堂矿洞（High Hall Mines），在里面会发现有一名巫师蒙德斯（Mundus）不断召唤巨魔，不过尽头有魔法屏障，需要击败另一侧的巨魔，用其身上找来的魔


需从巨魔身上找到魔法石，才能穿过魔法屏障

法石安置在魔法屏障前，才能解除这道屏障，此后击败巫师蒙德斯即可。

重新上路（On The Road Again）

在飞艇港口，飞艇控制员称飞艇零件被飞龙叼走了，拜托龙骑士帮忙找回来。一共丢失三个零件，会在各个龙巢里随机出现，需逐个寻找才能找到，运气好的话，在峡谷处就能找到两个。

无人守卫（A Guild without a Master）

在破碎山谷东南角落，在小屋顶层寻找钥匙时会遇到守卫威廉姆斯（Williams），他称这个守卫塔原本是属于他们的，但后来被黑指环组织霸占了，希望龙骑士帮忙夺回。此后，可带领大家往楼下突破，一路上会遇到不少黑指环组织的爪牙，但不难对付。



使命召唤——现代战争2

CALL OF DUTY：MODERN WARFARE 2

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《使命召唤》系列向来以气氛营造和强烈的临场感著称，本作继承了该系列的这一特性并发挥得淋漓尽致。它和四代一样脱离了二战题材，而是虚构了美俄交战的现代战争，用不同的人物视角来演绎事件的变化。

游戏的节奏非常明快，全部通关也不过四五个小时，玩家却能在这有限的时间里体验到如同好莱坞动作大片的刺激和快感。从黄沙遮眼的阿富汗到壁立千仞的天山雪峰，从华盛顿的白宫到莫斯科的机场，空间的跳跃令人目不暇接。或乘坐直升机空中激射，或驾驶快艇破风斩浪，或驾驶雪地魔托飞驶逃逸，品类众多的载具和高潮迭起的剧情更是令人印象深刻。

游戏中还能体验到很多著名电影的桥段，如《勇闯夺命岛》（The Rock）里的浴室大战，《垂直极限》（Vertical Limit）的登山攀岩，《真实的谎言》（Ture Lies）里州长的雪地魔托，《黑鹰坠落》（Black Hawk Down）里的街头巷战，《精英部队》（Tropa de Elite）里的里约热内卢贫民窟等，身临这些电影中熟悉的场景，让人不禁会心一笑。在细腻的细节和画面表现之下，仿若置身于电影之中，而主角就是玩家自己。

这部游戏在真实和娱乐之间找到了一个不错的平衡点，它和以往的几部区别很大，削弱了射击对抗的成份，加强了气氛的营造和场景的渲染，剧情的演绎也是悬念陡生，曲折迷离，使得游戏的带入感很强烈，这是诸多玩家痴迷它的重要原因。当然，也有一些玩家对它战斗方面的表现不尽满意，满腹抱怨，这也是一件正常的事，任何变革都不可能适合每一个人，只要能做到适合大多数人，就算是成功的了。这部游戏无疑是成功的，它在北美和英国市场的首日销量达到了470万套，销售额能达到3.1亿美元就证明了这一点。

操作键位

操作键位	
移动：WSAD	站立/跳跃：空格
下蹲：C	倾向：Ctrl
冲刺/屏息：Shift	开火：鼠标左键
瞄准视角：鼠标右键	填弹：R
肉博：E	使用：F
投掷碎屑手雷/使用装备：G/鼠标中键	
投掷特殊手雷：Q	切换武器：1/2
武器附属装置：3	使用道具/报酬菜单：4
第二道具栏：5	夜视镜：N
任务目标/记录：Tab	





极品 总评 9.0

制作	Infinity Ward
发行	Activision
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	9.3
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.3
剧情 Story	9.0

第一幕

谢弗德（Shepherd）将军：“世事变化万千，但有些东西却惊人一致。我们的军队在俄国的土地上浴血奋战，取得了战争的胜利，俄国人这时的心里肯定是憎恨我们的，我们并不在乎，历史向来由胜利者书写，时间可以改变他们的看法。随着势态的变化，昔日的敌人成为我们征募的新兵，我们在营地集训他们，让他们为我们而战，并慢慢消除他们的恨意。历史总是如此循环演变，不同的时代，相同的际遇。”

第一章 操练（S.S.D.D.）

时间：第1天下午3:30
地点：阿富汗凤凰营
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：上等兵约瑟夫·艾伦（Joseph Allen）
情报：1

谢弗德将军：“又是无聊的一天，弗雷，那件事抓紧点吧！”弗雷（Foley）应道：“放心吧，头儿，我会给你找到合适的人选！”

营地里接来了一批征募的新兵，这些家伙摆弄着新发的装备，脸上无不透露着新鲜和喜悦。弗雷军士对他们进行了简单的射击测试，然后脸色铁青地让

这些新兵蛋子站好，说道："怎么搞的，你们都是用屁股瞄准的吗？这么多枪都打脱靶了！现在让艾伦来示范一下，你们睁大眼睛瞧好了，别再像蠢驴似的乱扫。"

艾伦走到桌前拾取（F）一支M4A1突击步枪，转身朝田地里的靶子射击（鼠标左键开火）。"射击的时候双脚一定要站稳，身体不要摇摆，眼睛平视前方。"弗雷朝新兵们讲解道："艾伦，现在你给他们示范一下蹲姿射击！"

艾伦分别演示了蹲姿（C）射击、瞄准射击（鼠标右键）和投掷手雷（G），弗雷在一旁向新兵们讲解："如果目标在掩体后面，记住有的武器是能够穿透掩体的。还有手雷落在斜坡上是会滚动的，在投掷前得做出正确的估算。"演示完毕，弗雷对艾伦道："辛苦了，艾伦，现你去战壕那边，谢弗德将军要观看你的训练。"


弗雷正在调教一群新兵蛋子，艾伦担当教习示范


这两个家伙的篮球打得不错，简值是百发百中啊


在邓恩这里挑选一件称手的武器

现在可以自由活动了，到处闲逛一下，看到战友们在这里打篮球、听歌，吃喝、聊天、修理装备……军营的生活真是千姿百态。在一座哨塔下面拿到情报（1），然后朝屏幕边的白色箭头方向转身，白点表示当前的目标方向，上面还有距离显示。进入战壕遇到邓恩（Dunn）下士，他说："你现在要完成一个特种部队的训练课程，谢弗德将军在观察你的表现，赶快拿枪吧！"从箱子上拾到一支沙漠之鹰，按数字1和2键来切换武器。


训练中我不小心杀了两名人质，悲剧啊


训练完跳上军车准备战斗

前面是训练场，眼睛往上扫一下，谢弗德将军果真带着两名卫兵站在土坡上面，艾伦暗道：可不能出洋相啊！连忙进入栅门开始训练。这里是限时打靶任务，敌人出现的位置是固定的，不要误杀混杂其中的人质。上楼梯时遇到的敌人直接出拳击倒（E），然后又是连串的射击，跳落到对面的坑道，快速冲刺（Shift）跑出来。

完成了训练课程，军营里吹响了集结号，艾伦从战壕出来看到战友们的奔走的身影，看来是要出任务了。"所有单位赶快上车，我们马上开拔!""那些该死的家伙把大桥给炸了，我们得赶过去！""有个战斗小组在河对岸的红色基地遭到敌人的包围，失去了联系！"艾伦连忙打点行装，和战友一起跳上悍马，奔赴前线。

词语解释

The 75th Ranger Regiment：美军第75游骑兵团。它与三角洲特种部队、海豹特种部队合称为美军三大特种部队。该部队认为最辉煌的战史莫过于与中国兄弟部队共同击败了日本侵略军，而中国抗日名将孙立人将军对这支美军部队曾有"救命之恩"，因此该部将旧中国军徽永远铭刻于第75游骑兵团徽章上，以示中美两国人民不忘那场伟大的战争。

S.S.D.D.：是Same Shit Different Day的简写，意思是每一天都做着同样无聊的事，带有沮丧的语气。

谢弗德将军："我们是当今世界上最精锐的部队，有着先进的装备，丰富的作战经验，全球每一场的重要战役都无法置身事外。我们学会用现代战争来摧毁某种势力，惠泽一方百姓，我们不能直接给他们自由，但是我们会教他们如何得到它，这比建造成堆的钢铁堡垒重要得多。当然，战争意味着谁会获得最多的筹码，这点也决定了谁去发动它。

这是一个英雄的时代，一个创造传说的时代，历史由胜利者书写，让我们去创造历史吧！"

第二章 团队协作（Team Player）

时间：第1天下午3:40
地点：阿富汗红色基地
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：上等兵约瑟夫·艾伦
情报：2

大桥已被炸断，工程机械兵在桥上准备架设临时木桥。我军和敌人隔岸交火，枪炮齐鸣中大地不时颤抖着，真实战争和营地训练毕竟不同，经过沙场历练的艾伦也不觉一阵眼晕脚软，谢弗德将军一把将他给拎了起来："给我站起来，往上冲！"

艾伦跑到河堤的土堆后面，看到敌人在对岸的平台上防守，同时他们的火箭兵朝着工程车袭击。敌人距离较远，采用蹲式瞄准的姿势能保证一定的精准度，填弹时退到身后的弹坑里比较保险。艾伦手里拿着的是M4A1突击步枪，可以发榴弹（数字3），注意枪口得抬高点。将对岸敌人清除大半，敌军的一拨火箭兵冲到断桥上朝工程车辆袭击，用榴弹往左边的断桥上招呼几下，桥上的残敌驾车逃蹿，



退到对岸的小镇里防守。

“大桥接通了，快点，回到车里去！”随着战友的呼喊声，艾伦沿梯子跑上大桥，跳进悍马操起了车顶的重机枪。对岸的高楼顶部有敌兵，等空军支援赶到将它炸毁，随着轰隆一声巨响烟幕腾起，邓恩在频道里笑道：“啊哈！走喽走喽！”

车队越过大桥进入城镇，沿着街道缓慢推进。“伙计们打起精神，注意观察镇上的居民，保不准他们会朝我们攻击！还有，仔细搜索屋顶，发现敌人立即清除。”弗雷说道。随着车辆行进，震裂的楼体不断坠落砖头瓦砾，空中顿时尘土飞扬迷茫一片，可视距离仅有数米之远。“长官，这里是猎人2-1，我们正在穿越胜利大街


来到战场，艾伦不觉脚软跌倒在地上，将军一把拎起了他


简易桥梁好后，跳上军车挺进河对岸的小镇

驶往伊丽莎白大街。”“长官收到，保持警惕，继续前进！”邓恩随后嘟哝道：“警惕个屁，这里简值是他妈的狂野西部。”


在镇子的遭遇当地民兵的袭击

镇上人家关门闭户，街上少量的居民见到美军也惊慌的逃蹿无踪。12点钟方向的阳台上站着三个人，看打份像是当地民兵，不过手上没带武器，静静的瞧向美军，似乎没什么敌意。转过街角，弗雷嗅到一丝不妙的气息，在频道里说道：“所有单位注意，准备战斗，狙击手寻找有利地形。”车队开到一座小学外围，屋顶突然有人影绰约移动，是伏兵！顿时枪声大作，街上也涌出成群的敌兵，交织的火力网将美军罩在当心。“他们人太多了，赶快撤退！撤退！”邓恩喊道。艾伦操纵机枪扫射，车辆在小巷里左突右荡，颠簸行驶，躲避着敌人的夹击，屋顶的火箭手很多，优先清理。最后退到一条胡同里，车辆被一枚火箭弹击中，强烈的冲击波把艾伦给掀翻在地。

脑袋晕晕的艾伦连忙爬起来冲到右边的楼里，队友也陆续汇聚进来，邓恩说道：“他们都埋伏在楼上。”弗雷镇静的嘱咐手下：“离窗户远点，我们杀上去。”稍微恢复体力朝楼上冲，敌人也正朝楼下跑，扔只手雷过去（Q），再一顿扫射将他们撂倒。



在楼上透过窗户清理街道上的敌兵，对面便是小学的教学楼，敌人抵抗一阵就撤进了楼里。穿过街道进小学楼里，沿走廊清敌，在教室里也扫荡一下。由楼梯上二层，沿着右侧的房间穿过去，从侧翼袭击走廊的敌兵，在房间桌上拿情报（2），然后跑向门口。

肃清了学校里的敌人，弗雷向总部汇报：“猎人2-1呼叫长官！”“收到，请回答。”“敌人已经撤离这里，我们占领了学校，下一步…”“听好了，小心往目标地集结，战俘营在那边。”“OK，我们马上过去！”

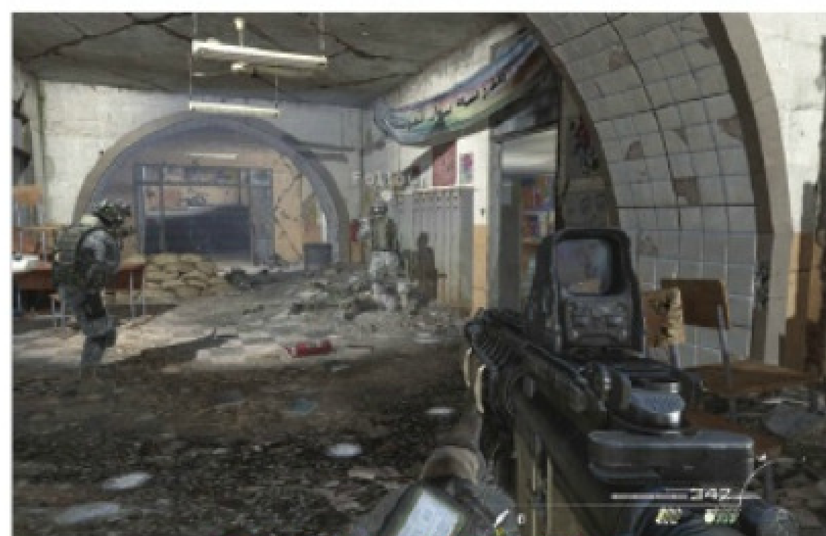
跑出学校的大门，从箱子上拿情报（3），然后沿小巷清理伏兵，穿过一道拱门和其他小组队员汇合。谢弗德将军朝艾伦喊道：“艾伦，你现在听我指挥，跟我上直升机，我会跟你说明情况！”

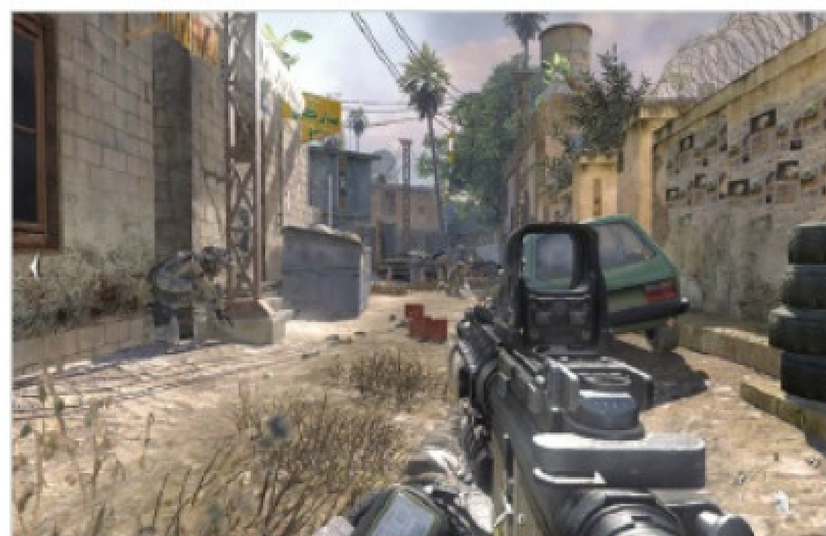
词语解释

RPG：步兵便携式反坦克武器，也就是发射火箭弹的火箭筒（Rocket Propelled Grenade launcher）。

We're Oscar Mike：美军的习惯口语，Oscar Mike缩写为“O.M.”意思是“on the move.”全句的意思是“我们快走”，除了本关的邓恩之口说出外，后面的“肥皂”麦克塔维许也会经常说这句。

在飞驶的直升机上，谢弗德递给艾伦一张照片。“这些是什


杀进小学教学楼清理敌人


在小学外面的街道展开巷战


谢弗德将军点名要艾伦去执行一桩秘密任务

么？”“一个坏蛋的照片，我要派你执行一个卧底任务。”“马可洛夫（Makarov）？他就是要狙杀的猎物？”“他不是猎物，他是贱货和疯狗，是杀人如麻的魔鬼。你必须牢记现在的身份，它会保你活下来，欢迎加入141，全球最强大的精英部队。”“深感荣幸，将军，什么时候能和其他人碰面？”“他们目前正潜入敌后，去取回卫星攻击识别系统的数据模块。”“他们一定干得热火朝天吧！”“这个时候，恐怕他们已经冻成冰棍了。”



第三章 惊心动魄（Cliffhanger）

时间：第2天上午7:35
地点：哈萨克斯坦天山山脉
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森（Gary Sanderson）
情报：3

哈萨克斯坦境内的天山雪峰上，寒风凛冽，雪花漫天，“蟑螂”桑德森和“肥皂”麦克塔维许（MacTavish）蹲守在峭壁上。麦克吐了口烟，瞧着空中显现的飞机，把烟头丢进峡谷，对桑德森说道：“蟑螂，我们得开工了！”

两人开始沿着冰岩缓缓侧移，麦克取出攀山冰斧，说道：“这里的冰还算结实，从这里上去，跟上我。”桑德森掏出冰斧，挥动着它沿着陡立的冰壁攀爬，快到顶部的时候力有不逮，手上一滑便坠下去，还好麦克及时伸出援手，将他甩到了附近的冰崖上。

两人在山顶汇合，桑德森端起消音步枪跟随麦克行进，枪上附带的心跳扫描仪能够感应到附近敌人的位置，扫描屏上用白点表示。没走多远发现两名巡逻兵，麦克悄声道：“他们没有察觉到我们，可以解决得轻松点，你杀左边那个，右边的我来。”

“三…二…一！”随着一声枪响，两名巡逻兵同时倒地，往前还有两名巡逻兵，如法炮制。冒着风雪摸到了基地外围，两人分开行动，麦克



攀岩时桑德森差点失手，幸好麦克及时援助



悄悄狙杀山道上的巡逻兵



风雪中的能见度极差，利用枪上的心跳扫描仪来判断敌人的位置

跑到旁边山坡上望风，桑德森则独身潜入基地。

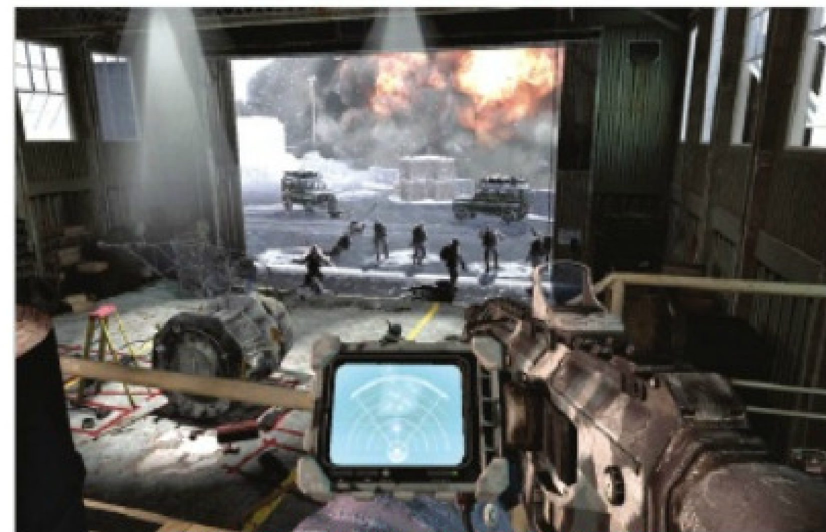
风雪中敌人的视野有限，利用扫描仪判断敌人的位置，逐个清除，户外四名，帐篷里两名。在一座哨塔外的楼梯台上拿情报（4），然后进到帐篷里听麦克的指示。接下来要去炸油库，在前行的途中有敌军的巡逻队和吉普车，尽量避开他们，如果惊动了他们，不妨躲到角落，等他们放弃搜索再继续行动。

找到油库安置炸药，这时麦克说人造卫星在远处的飞机库里，于是朝着机库摸过去。前面有两座机库，先到右边机库外面，砸碎窗户从里面拿情报（5），然后到左边机库门口和麦克汇合，两人一道潜进机库。麦克动手放倒一名敌兵，跑到报废的卫星上拆零件，桑德森跑到楼上房间拿数据模块，不想此时机库的大门突然打开，麦克被突然冲进来的敌人用枪逼住，麦克只有举手投降。

“我是这里的长官彼德洛夫，楼上的人听着，我给你5秒的时间，放下武器举手出来，抵抗的话，你的同伴只有一死！”“蟑螂，不用管我，开火杀出去！”麦克在话机里低声说道。桑德森从身上拿出引爆器（F）引



在油库上放置炸药



引爆机场的油库解了麦克之围

爆油库的炸药（鼠标左键），轰隆巨响从敌人的身后传来，机场上浓烟滚滚火光烛天，趁着敌兵惊愕之际快速扫射，麦克同时掏枪射击，两人一道突围杀出机库。

一路往右边跑，沿雪坡滑下去，然后回身端枪守株待兔，等一排敌兵

涌上来开枪射杀。随后有驾驶雪地摩托的敌人出现，麦克出手抢了两辆，于是两人驾驶着雪地摩托沿着山坡一路疾驶。空中有直升机尾随追逐，不断的发射火箭弹，而下面驾着摩托的敌兵也是穷追不舍。注意在树丛中有本关最后的一份情报，它很容易漏掉。在摩托追逐的开始，冲下山坡进入一片密林，离目标大约有1800米左右的地方往右侧开，在山坡找到一间小木屋，往它左边的栅栏里的树林走，在林中空地拿到情报（6）。


拿到数据模块后逃离敌军基地


驾驶雪地摩托一路奔逃


准备飞跃前面的峡谷

沿着山坡冲下冰河，沿着河道飞速疾驰，用手枪将冲在前面的敌人打下来，随后是一道陡斜的雪坡，躲避松树飞速冲下去，飞越一道鸿沟到达对岸，一架直升机已经等在那里了。

词语解释

ACS： 攻击识别系统（Attack Characterization System），ACS模块为人造卫星提供敌我的身份识别功能，本关所窃取的ACS是美军之前丢失的。不过俄国军方已经复制了该模块，之日后对美的大举入侵埋下伏笔。

ACR： 应用战斗步枪（Adaptive Combat Rifle）。原型为M16/M4系列步枪。

“我们已经拿回数据模块了，艾伦，他们两个人就把敌人的基地搞得鸡犬不宁，现在我希望你有更出色的表现。昨天你还是一名前线的士兵，但在今天，那些都已成为历史，你的人生将翻开新的一页。”谢弗德将军指着一张报道上的图片，对艾伦继续说道：“这个人就是马可洛夫，一个凶残暴虐的人，不忠于任何的政党国家，也不信奉任何宗教和理想。他做事从不墨守陈规，性格刚毅坚强，不会在酷刑和屠杀面前低头，只肯为了金钱卖命。”将军望了一眼艾伦，继续说道：“现在，他是你最好的朋友了，你不知道花多大的代价才能搏取他的信任，为此你将失去一样东西，但是，它比起你所拯救的根本不算什么。”

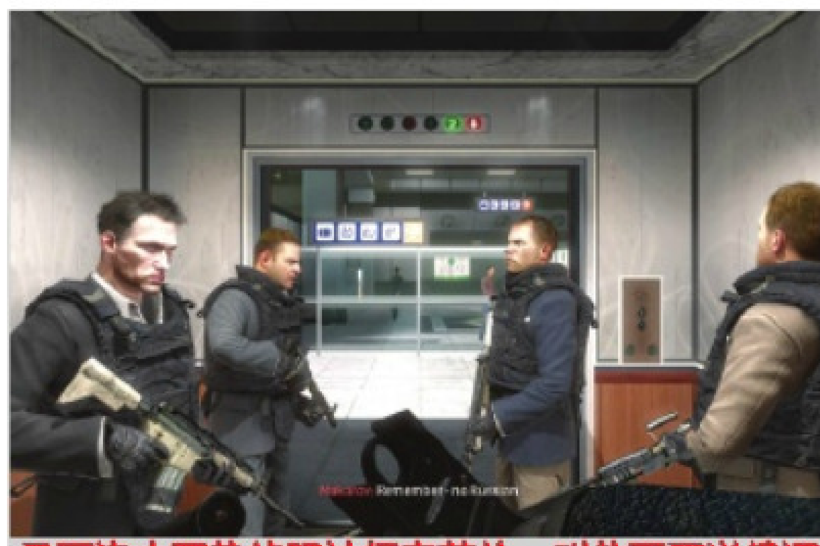
第四章 不要说俄语（No Russlan）

时间： 第3天上午8:40
地点： 俄国莫斯科 察卡耶夫国际机场
角色： 上等兵约瑟夫·艾伦
情报： 0

现在的艾伦化名为亚历克斯·鲍罗丁（Alexei Borodin），潜伏在了马克洛夫的身边。这一天，他和众黑帮成员在马克洛夫的率领下，荷枪实弹来到了国际机场。在电梯里，马克洛夫冷冷的扫了艾伦一眼，嘱咐道：“记住，不要说俄语。”艾伦明白，这是为了掩藏俄国人的身份。

进到二楼大厅，到处是熙熙攘攘等候等机的人群，马克洛夫率先开火，大厅里顿时成为了惨烈的屠戮场，鲜血遍染，尸体横陈。为了不露出马脚，艾伦也随着他们开枪，只是准头差了些。

由滚梯上二层，马可洛夫和手下继续杀戮赤手空拳惊呼逃命的人们，他们脸上的表情非常镇静，鲜血和生命不能对他们有丝毫的触动，行走得也慢条斯理，填弹、瞄准、射击，显得训练有素，有条不紊，如同完成一项熟练的工作。马可洛夫扔手雷炸毁一辆观景电梯，率领大伙由另一侧的滚梯下去，踏着尸体铺陈的路朝大门走去，这时已经能听到外面的警笛声了。


马可洛夫阴鸷的眼神扫向艾伦，叫他不要说俄语


在莫斯科的机场里展开血腥的屠杀

“时间算得刚刚好。”马可洛夫说道，然后踹开一道铁门。“走这边！”一行人跟着他穿过维护通道来到地下停车场，穿出去便是停机坪了，在这里遭遇大批防暴警察的阻击。“是联邦安全局的人，干掉他们！”马克洛夫沉声道。在这里打不打无所谓，可以躲在柱子后面偷懒，也可以发射榴弹炸开警方盾牌的防御。

经过一番枪战杀出了停机坪，跟随马可洛夫绕进另一边的地下车库，有辆救护车等在那里。几个人依序跳进车









厢，马可洛夫伸手拉住了准备上车的艾伦，抬手朝他的脑袋就是一枪！

艾伦倒了下去，眼中映着马可洛夫那张冷峻的脸，耳边传来他的声音："这是我给他们留下的线索。"艾伦的身体抽搐着，逐渐模糊的视线中，那辆救护车关上厢门缓缓离开，听到马可洛夫在里面说道："美国人妄想派卧底来摸清我们的底细，这回他们得付出代价了，当愤怒的俄国人发现这具美国人的尸体，一场战争就会不可避免的爆发了……"

词语解释

F.S.B.：俄罗斯联邦安全局（Federal Security Service）。是联邦政府履行保护俄罗斯联邦安全职责的一个行政机构，是由前苏联的克格勃分离出来的一个政府部门。

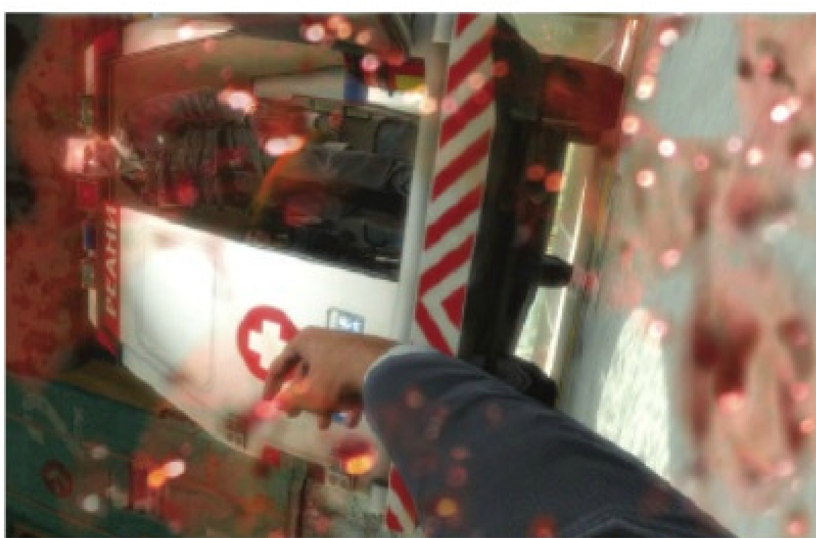
艾伦的死暴露了他的美国CIA身份，俄国人在法理上占了上风，必定会藉此大动干戈，向美国展开疯狂的报复，为此谢弗德将军找来麦克塔维许商量对策。"马可洛夫早有预谋，他把艾伦扔在了一千具尸体面前，想让美国为这场屠杀负责。"将军说道。麦克道："现在只有我们知道机场的屠杀是马可洛夫干的，现在得拿到证据来为艾伦洗脱罪名。""我们可以从弹壳方面入手。"

通过对机场收集的弹壳进行比对，从数据库找到亚勒强德罗·罗嘉斯（Alejandro Rojas）这个人，他是一名军火商人，可能是为可克洛夫提供武器的人，接下来的任务便是收集有利证据，希望以此来平息一个民族的愤怒。


踏着鲜血和尸体走向检票口


进入维修通道撤离候机大楼


和联邦安全局的人展开激战


艾伦刚要上车，马可洛夫抬手朝他开了一枪

第五章 捉风捕影（Takedown）

时间：第4天下午3:08
地点：巴西 里约热内卢
单位：141特战队
角色："蟑螂"格瑞·桑德森
情报：4

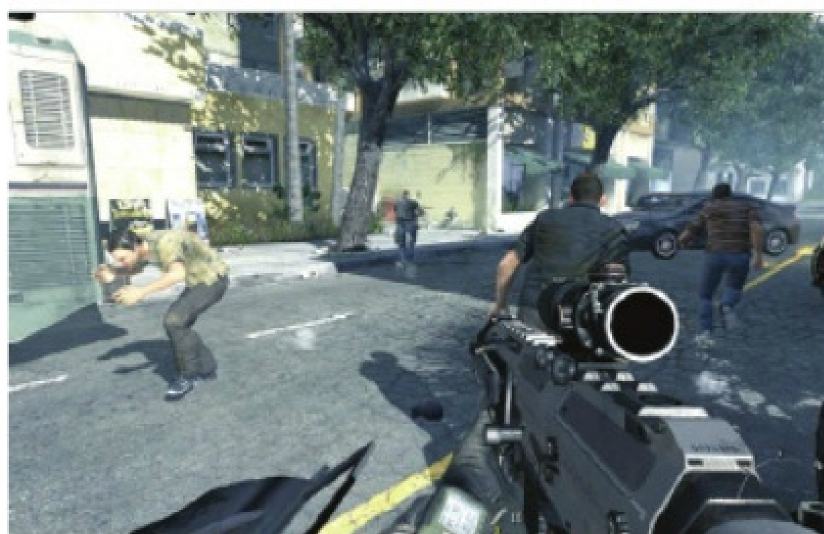
桑德森和麦克一道来到了里约热内卢市，到街道上搜寻军火商人罗嘉斯的身影，兜转了好几圈也没有什么发现线索。转到第三圈的时候，看到一个人从商店里走了出来，形迹有些可疑，于是上前检查他的身份证，不想这家伙掏枪就射，麦克连忙朝车里的桑德森大喊："有状况，蟑螂，快趴下！"

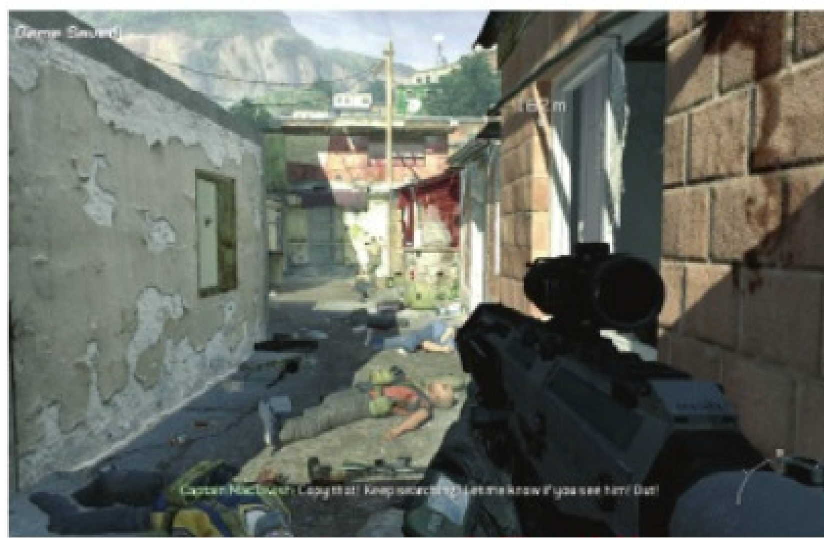
桑德森连忙俯身（C），驾驶位置的司机不幸被杀，鲜血喷溅得到处都是。连忙下车，跟随麦克追击逃跑的嫌犯，街道上到处是惊恐奔呼的平民。两人穿街过巷追上了嫌犯，麦克说道："你去把他放倒，抓活的。"桑德森现在手上的枪附有强化光学瞄准镜，迅速瞄准，用它狙射嫌犯的腿。

活捉到的这个家伙原来是罗嘉斯的助手，麦克将他押到车上，接下来桑德森要进入贫民居住区搜索罗嘉斯的下落。穿过小巷与平台上的罗伊斯（Royce）和米特（Meat）汇合，他们跳下去鸣枪将居民惊散，然后和隐藏在各处的当地武装份子展开枪战。

首先清掉屋顶的几名枪手，然后跳下平台进屋搜索，注意不要伤到平民。这时麦克连线："罗伊斯，汇报下情况！""我们正在搜索，没有发现罗嘉斯的踪迹。""好，你们继

续，随时报告。”来到后面的一小片空场，米特和罗伊斯在这里都壮烈了，清完敌人注意屋前有辆魔托车，在它旁边白色小屋里的桌上拿情报（7）。


和麦克一道在街上追逐嫌犯


在贫民窟和民兵们战开枪战

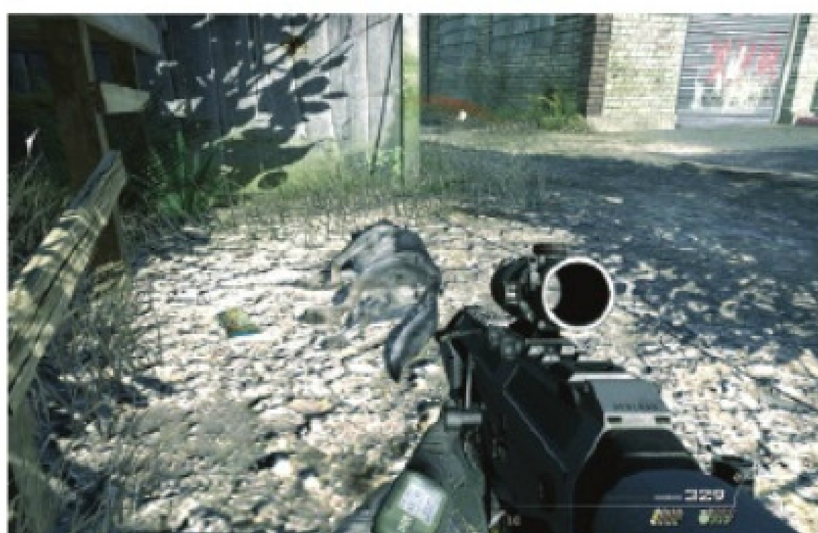
穿过白色小屋来到后面的小巷，解决几名屋顶的敌人，剩下的几个仓皇逃跑，追上前歼灭。这时收到麦克的情报：“蟑螂，我们得到罗嘉斯的位置了，他在贫民区西部的高层住宅区。现在我们没办法增援你了，你自己来处理吧，记住要抓活的。”

左转上台阶来到足球场外，前面的屋顶出现几名枪手，解决后靠墙站好，不久一只恶犬冲了过来，迅速击杀。前面的小巷里有伏兵，由右侧的小巷绕到他们的身后偷袭。往前走发现窗户里有枪手，解决后看到高处栈桥上有人影跑动，话机里传来麦克和罗杰（Roger）、高幽灵（Ghost）的通话声：“蟑螂，我们发现屋顶的敌人带着火箭筒，还发现罗嘉斯的踪迹，他在一幢建筑里，幽灵，看到他了没？”“没错，他已经爬上了屋顶，还带着一只黑布袋。”“我们继续追他，蟑螂，你负责堵截。”“蟑螂，别让屋顶发射的火箭弹伤到你，现在罗嘉斯已朝你那边去了。”

沿小巷前行，跑进左侧的屋子清掉小巷深处的伏兵，往前到路口，这时幽灵说罗嘉斯改道往市场那边逃跑了，由于有敌人的重火力阻击，他不能继续追踪下去。小巷里的桑德森继续前进，右边的路不要直接过去，有火箭兵在那边看守呢。直行上阶梯，躲到围墙后清掉屋顶的火箭兵。前面是一间有竖梯的红砖建筑，进去从桌上拿情报（8）。

幽灵向麦克汇报：“绕了市场大半圈，足足有半英里路程，终于找到罗嘉斯的位置了，现在我和他非常接近，可以射断他的腿。”“不，千万别！”麦克阻止了他：“我们冒不起这个风险，要让他毫发无伤。蟑螂，赶快上屋顶阻截他，他快到你那边了！”


屋顶的枪手优先清除


这只狗狗实在是不友善，只有解决掉它了


敌人蜂涌而至，朝他们一顿狂扫


小心，屋顶上有人


麦克生擒到罗嘉斯

在这间小屋左侧有幢红砖公寓楼，在一层房间里的小桌上收集情报（9）。出屋继续前行，发现罗嘉斯的身影，正沿着层叠的屋顶往上攀援。麦克在频道里喊道：“蟑螂，我们正守在屋顶，你继续追他，将这家伙给赶过来。”这时不要朝攀爬中的罗嘉斯开枪，集中火力清掉屋顶出现的枪手和火箭兵。

上木梯进左边的屋子，由竖梯攀到屋顶，沿着栈桥往左边杀过去，会遭遇两批敌兵，在屋顶和窗户里也有伏兵。右转上阶梯是一条小巷，麦克说道：“他往魔托车那边跑了，干得好，蟑螂，你如果看到他不要开枪，我们要活的。”

往前走发现一辆燃烧的绿色汽车，清敌后进到小巷右侧的屋子，下楼梯到卧室，在两张床铺中间拿到情报（10）。回到小巷前行，左转上阶梯看到罗嘉斯跳到一幢小楼的阳台上，麦克从窗户里纵身跃出，抱住罗嘉斯一起摔在了下面的车顶上，掏枪顶住他的脑门。麦克向总部汇报：“这里是第六分队，我们抓到他了，重复，我们抓到他了！”幽灵奔过来，兴高采烈的说道：“头儿，给我看看你的捆绑技，把他的脑袋和屁股绑在一起！”





第二幕

正在弗吉尼亚州驻扎的弗雷收到防空司令部的指示，诺母空军基地的卫星监控系统发生故障，声音监测系统和长程预警雷达也同时失灵了，空管局这时发现有成群的战斗机沿着I-95号公路飞行，原因不明，弗雷奉命率部前往探明情况。

第六章 狼来了！（Wolverines!）

时间：第4天下午5:45
地点：美国弗吉尼亚州东北部
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：一等兵詹姆士·拉米雷斯（James Ramirez）
情报：4

1营部队沿着小镇街道行进，前方传来急促的枪炮声，空中有降落伞冉冉飘落，是俄军的空降部队，不知道他们是如何使美军卫星监测网络失灵的，这样神不知鬼不觉的秘密登陆美国领土。这时一架美军的猛禽战斗机被敌人击落了，弗雷决定赶往坠毁地救援。“前面有敌人的装甲运输车，赶快下车！”弗雷喊道。拉米雷斯跳下军车，看前面的大街被敌人设置了障碍，于是跟随弗雷抄进右边的小路，沿着民宅后的花园菜地穿行过去。

“长官，这里是猎人2-1，我们遭遇敌军的运输车，正徒步赶往坠机地点，请求空中支援！”“空中支援准备就绪，地面增援部队正赶往你处，但在途中遭遇敌人的拦截。”弗雷嘱咐手下不要擅自开火引起公路上的装甲车的注意，然后率队绕回公路。前面约300米的地方有烟火腾空，那里就是战斗机的坠毁地点了。


跟随弗雷沿公路徒步行进

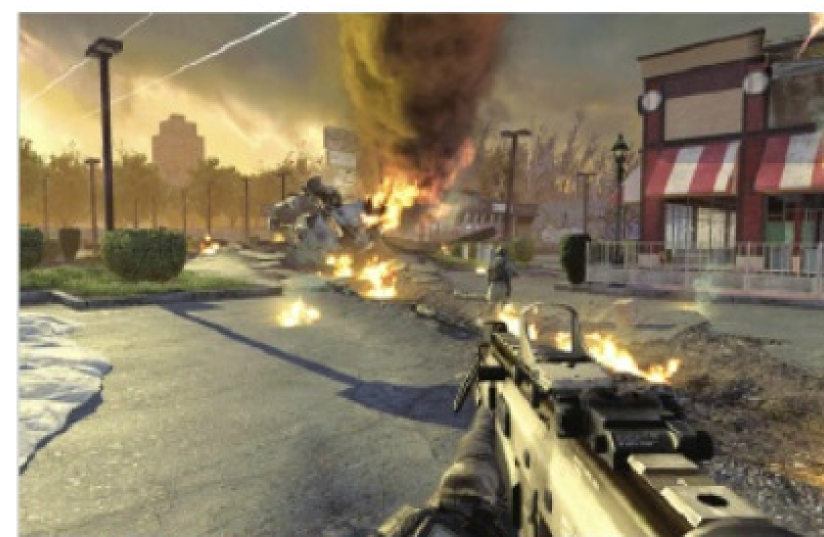
街道上有辆敌人的运输车，拉米雷斯朝它扔了枚烟雾弹（Q），然后藉着烟雾掩护溜进街道右边的小巷。在小巷与敌军发生激烈的枪战，用两侧的垃圾箱和柱子来掩藏身形。穿小巷到加油站外，清掉广场的敌兵，进到加油站的超市，里面的商品已被敌人洗劫一空了，从吧台上拿到情报（11）。

越过公路奔往毁机地点，附近的夹肉饼快餐店（Burger Town）里有大批的敌人防守，几个人只好退到附近的肉食店（Nate's Restaurant）外。弗雷向先前到达的威尔斯（Wells）了解情况，得知战机的驾驶员已被救出，并转移到了肉食店，躲在一间有防弹玻璃的屋子里，只是他仍然昏迷不醒，需要医药急救。得知屋顶有空投的补给物资，于是几个人退到肉食店的厨房，爬竖梯到屋顶防守。

将屋顶的自动枪塔设置好，然后和队友一起防守这座肉食店，敌人会藉着烟雾弹的掩护发动冲击，随后他们会从两侧的梯子和中间的天窗爬上来，及时游击清理，在中央的空投箱子上随时补给弹药。“驾驶员已经抢救成功！”邓恩汇报道。这时敌人开始撤退，美军的捕食者雄蜂战斗机朝他们发射导弹，登时将这些家伙轰得溃不成军。

“所有人检查武器和弹药，撤回去！”从屋顶跳回厨房，弗雷留下来


扔烟雾弹避开敌军的主力

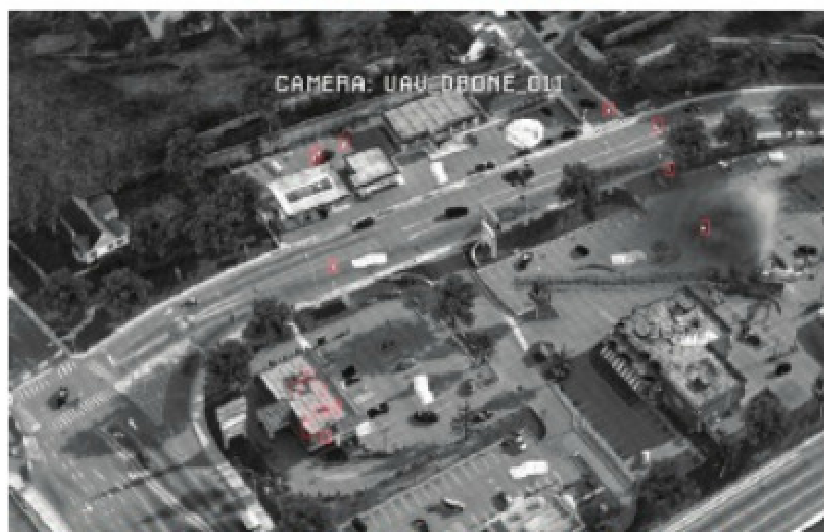

赶到了坠机地点，发现驾驶员伤势严重


爬到屋顶防守肉食店

照顾伤者，吩咐拉米雷斯率一组队员前往街道对面的一家餐厅，拿取捕食者雄蜂战机的控制器。离开厨房往西边跑，清掉零散的敌兵，躲避公路上巡行的两辆BTR-80装甲车，杀进公路对面的餐厅（加油站旁边）里从吧台上拿控制器，用它能连线空中的雄



迎头痛击，血战到底



控制捕食者黄蜂战斗机发射导弹进行地面打击

蜂战机能看到地面的敌人布署情况，并朝选择的目标发射导弹。

使用控制器（4）将街道上逡巡的两辆装甲车炸掉，这时敌兵陆续地往餐厅这边进攻，用空中的战机简单清一下，从吧台上拿到带瞄准镜的M240机枪。“拉米雷斯，赶快撤回来！”弗雷在频道里喊道。

拉米雷斯率队清掉进攻的零散敌兵，冲出这家餐厅往那间肉食店跑，途中收到弗雷的新指示：“拉米雷斯，我们所呆的这间肉食店危险了，在敌人的大部队经过之前需要将伤员转移走，你们现在把旁边的夹肉饼快餐店给灭了，那边敌人的火力实在强大！”这时改变行进方向，朝着快餐店攻过去。

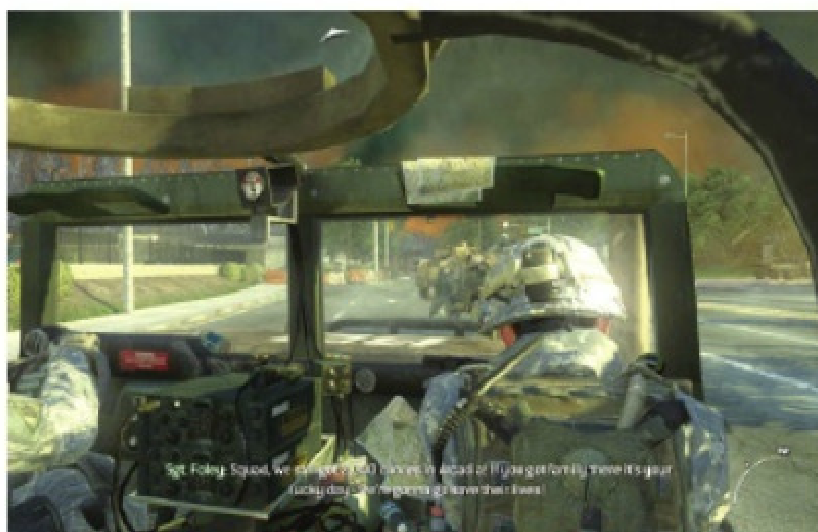
快餐店的正门防御严密，打起来较费劲，拉米雷斯便率队绕到快餐店的后门攻进去，将里面的敌兵杀个措手不及。占领快餐店后，弗雷准备将驾驶员转移到这边来，这时由厨房后面的竖梯到屋顶，看到弗雷背着驾驶员跑过来，保护他们进入快餐店。随后大批的敌兵潮水般朝快餐店进攻，用控制器连线雄蜂战机朝敌群发射导弹，轰两次这些敌人也消灭得差不多了，在屋顶清扫一下残余。

“猎人2-1注意，现在发现两架敌军的武装直升机飞往你处，注意隐蔽！”楼下的敌人再度发起进攻，不过空中的捕食者雄蜂战机已经被摧毁，不能再用导弹进行打击了。由屋顶迅速撤回快餐店，下面的任务是将空中的直升机打下来，在离开这家快餐店之前，到店外的东北角搜索垃圾箱拿到情报（12），再到东边不远的玉米豆卷店（Taco Bell）里拿情报（13）。

跑到之前拿控制器的那家餐厅，从桌上拿起一支毒刺便携防空导弹发射筒（Stinger），将外面的直升机轰毁，再跑到另一边的屋顶拿另一只火箭筒，将



杀进餐厅从吧台上拿控制器



此地战斗结束，跳上军车奔赴下一战场

剩下的直升机炸掉。这时弗雷在话机里喊道：“所有人朝我这边集合，我们乘车离开这里！”此地的任务终了，本关还有一个情报没有拿，它在北面的一家银行（CRB Financial）里。拿完情报（14）跑到夹肉饼快餐店的南边公路，跳上等候的军车。

弗雷说道：“干得好，伙计们。我们现在赶往阿卡狄亚，那边有2000名市民遇难，如果你的家在那边，那你可真走运……现在我们去救出他们！”

词语解释

AFB：美空军基地（Air Force Base）
HQ：司令部（HeadQuarters）
SOSUS：声音监测系统（The SOund SUrveillance System）
PAVE PAWS：长程预警雷达
BTR：俄国生产的装甲运输车
ASAP：尽快（As Soon As Possible）
AGM：空对地导弹
cease fire 停火，停止射击
hold your fire 停火，不要开枪

麦克塔维许推测俄国在侵略之前，已经复制并破解了美军的ACS模块，这样才会使美军的卫星监测系统失灵。俄军顺利在东海岸登陆美国领土，屠杀了数以千计的美国人，为此前莫斯科机场事件中死去的俄国人复仇。为了能澄清真相结束争端，麦克一行抓住了军火商罗嘉斯，得知有个让马可洛夫痛恨入骨的家伙被关在俄国的古拉格集中营，他是引出马可洛夫的绝佳诱饵。

第七章 蜂巢 The Hornet's Nest

时间：第4天下午4:20
地点：巴西 里约热内卢
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森
情报：4

现在要逃离这里的贫民区，这时麦克想起了本地的老朋友尼古莱（Nikolai），于是给他打电话：“尼古莱，我们现在贫民区的顶部，周围埋伏着大量的民兵，赶快到市场那边接应我们！”麦克对着话机喊道。“好的，老朋友，我们正赶往那边。”话机里应道。麦克嘱咐手下：“所有人听着，准备战斗！”

桑德森跟随麦克穿过贫民区的胡同，再穿过杂草丛生的小路，来到一座巨大的白色通讯塔附近。这时，小路上有大批的民兵奔杀过来，立刻找掩体藏身，将路上的敌人扫清。往前是一片广场，周围的屋顶冒出来很多的敌人，左侧的棚户屋里也有人影出没，更有载着机枪手的汽车横冲直撞，场面极其混乱。淡定啊淡定，耐心的将这批敌人解决掉，和战友们一道穿越



广场，沿着下行的坡道进入街巷。

小巷右侧有间红色卷帘门的车库，进到里屋从餐桌上拿到情报（15）。沿小巷左转下行再次遇到伏击，前面是一片破乱的垃圾场，解决掉伏兵后往有篮球筐的电线杆那边行进，在小路右侧的铁桶上拿到情报（16）。拾级而上展开巷战，让队友正面冲锋，桑德森则沿着左边的阶梯到顶部的房间清理，然后利用窗户和门射杀街道上埋伏的民兵。到路口和队友会合，注意这里有间冰激凌店（Pelayo's…），沿楼梯跑到三楼从桌上拿情报（17），或者由左边的街道直接进二楼。

穿过街道终于来到了市场，这里的地形更是复杂，枪火中鸡鸣狗跳，瓜飞茄舞，甚是热闹。穿过市场来到废旧的足球场，这里就是和尼古莱约定的撤离地点，当直升机准备降落的时候，埋伏的敌人一涌而出，直升机降落失败只有飞往第二个撤离点。

清除掉足球场附近的敌兵，在对面的球框后面有扇开着的窗户，从里面拿到情报（18）。随着麦克攀上屋顶，前面的屋顶便是直升机的接应地


子弹上膛，准备战斗


通讯塔附近遭遇大批民兵的伏击


破烂的贫民窟地形非常复杂



拼命的奔跑中，只差一步之遥了

点，驾驶飞机的尼古莱打趣道：“老朋友，快跑，看起来整个镇上的人都在追杀你啊！”几个人在屋顶兔起鹘落的跑跳着，桑德森在最后的一跳中


先清扫一侧的屋子再攻取街道



巷战过后留下一具具的尸体

出现致命的失误，尽管麦克伸手援助也没有成功，他从屋顶跌回小巷中，身上的武器尽失，头还有点晕晕的，附近全是敌人晃动的身影。

“蟑螂，快醒醒！很多敌人朝你那边包抄过去了，赶快找路回到屋顶，快跑！”麦克在屋顶大叫道。也来不及拾武器，桑德森爬起来冲进旁边的屋子里，沿着屋子冲刺疾跑，由楼梯跑上屋顶，继续冲刺，左转跳落到下层。这时尼古莱说燃料马上要用完了，开始30秒的倒计时，继续沿屋顶疾奔，最后完美的纵身一跃，终于从险境中逃生。

“尼古莱，他上来了，我们赶快走！”“去哪？我的朋友。”“潜水艇……”

词语解释

Lock and load：子弹上膛，准备战斗。战争游戏和电影里的常用语。

谢弗德将军：“我的特战队已经在国外了，现在我指挥你的部队，弗雷军士。”弗雷答道：“遵命，将军，听您指挥！”“现在俄军正迅速突破我们的防线，我从第八装甲师征用了一辆轻型装甲车，我们要用这辆车快速阻击他们。”“只须在地图上标出它的位置，将军，我们一定完成任务！”

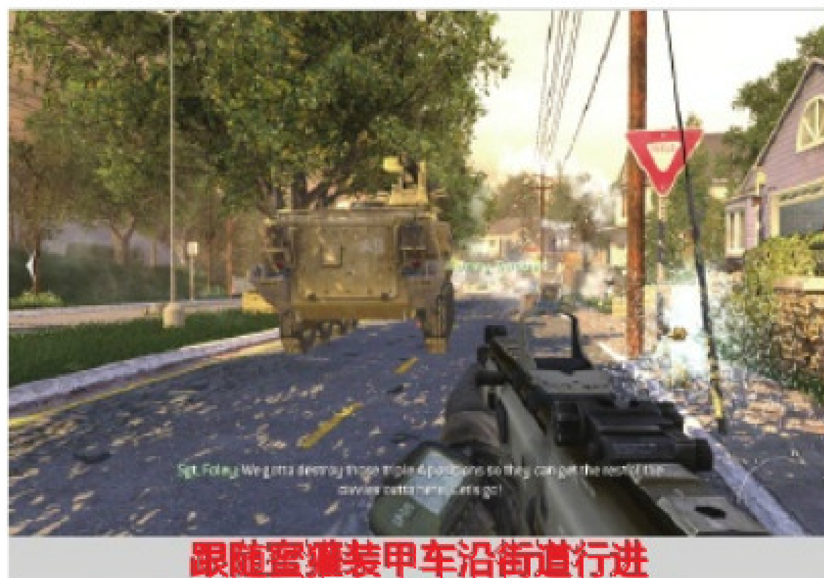
第八章 撤离 Exodus

时间：第4天下午6:51
地点：美国弗吉尼亚州东北部
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：一等兵詹姆士·拉米雷斯
情报：3

“我们要用这辆蜜獾装甲车摧毁前面的防空炮，这样我们的空投物资才能送到阿卡狄亚，解救那边受困的人民！”弗雷在话机里说道。拉米雷斯和队友一起跟在装甲车后面沿街道行进，忽然有两枚火箭弹在身周炸响。“快向街道两侧分散，观察火箭兵的位置。”弗雷说道，随后装甲车的机枪手道：“猎人所有人员注意，这里是蜜獾1号，请确定敌人位置。”

往前看到一群敌人跑进街道右侧的一间屋子里，这时要给机枪手指定攻击目标，方法是按住数字4发出激光再点鼠标确定，机枪手会用密集的火力支援。前行不远看到街道左边是一片花园别墅住宅区，敌军的直升机往下增援士兵，指挥机枪手往那边扫射，然后进到旁边的园区管理办公室，从桌上拿到情报（19）。




跟随管獾装甲车沿街道行进


行进到一处高档住宅区遭遇敌人的伏击

回到街道继续前行，不远处是一道检查站，躲到路障后给机枪手指定攻击目标，清除防守的敌兵后，跑进大门右边的监控室从桌上拿到情报（20）。跟随装甲车穿过检查站，看到空中盘旋着多架运输机，地面上的防空炮正朝它们猛烈开火，一架飞机被击中，拖着滚滚浓烟坠毁到某处。这时指挥官通讯问话，弗雷汇报道：“我们刚刚突破了敌人在检查站的封锁，在赶往阿卡狄亚的途中。”“很好，我现在命令你部摧毁前面的防空炮，然后上4677布鲁克米尔路去拯救坠机幸存者。”“收到，长官！”“好，完成目标后及时联系，收线。”

保护装甲车过一道带拱篷的木桥，前面是一片高级别墅区，两侧的别墅里埋伏有大量敌兵，指挥装甲车的机枪手对两侧敌人进行压制。进到右侧第二座别墅，在大厅的壁画旁找楼梯上去，从沙发上拿到情报（21）。

回到街道继续推进，装甲车遇到路障后原地待命，拉米雷斯等人跟随弗雷进入右侧的别墅，由车库清到客厅，再由别墅的后面前前，这里可以看到防空高射炮的位置，拉米雷斯用激光对这些高射炮进行定位，随着两声炸弹的轰响，那些大炮全部报废。

“长官，猎人2-1汇报，防空炮已摧毁，我们朝4677布鲁克米尔公路行进。”弗雷呼叫了半天没有响应，过了许久话机里才传出谢弗德将军的声音：“你们现在的任务，是前往坠机地点旁边的那幢别墅二楼，解救一名很重要的情报人员。此次任务命名为‘碎冰锤’，口令是‘凤凰’。”

这时跑到飞机坠毁地，穿过燃烧


用激光确定装甲车机枪手的攻击方向

的坠机残骸进到别墅，里面没有武力侵入的痕迹，不过在地上发现杂沓凌乱的血脚印。在二楼的屋里发现有个人已经死亡，鲜血浸染地面，象是失血过多而死的。“我想谢弗德将军很不愿意看到这种状况……”弗雷望着尸体喃喃说道。

拉米雷斯上前拾取文件箱，然后搜索尸体，这边弗雷向总部汇报道：“长官，那个人已经死了……”


进攻安全检查站


一架飞机被高射炮击落

词语解释

Stryker：轻量级装甲车辆

HVI：应理解为高级谍报人员或线人（High Value Individual）

谢弗德将军：“很高兴你从南美凯旋归来，接下来你将和海军第六舰队的人合作，此次行动将由你带队。经过我们调查，627囚犯就是那个能使马可洛夫抓狂的人，我们必须得到这个诱饵，只是，我们要接近他有点难度。”麦克道：“石油钻台？”“没错，俄军用它们作为地对空导弹防御基地，因此我们的空军无法经过这里到达监狱城堡。这座钻台上面有大量的采油工人，所以我们不能直接炸掉它。看，这里是防守薄弱的地方，可以考虑从这里潜入。孩子，我知道这是将你们送进虎口……”麦克道：“他们的防守越是严密，越是说明这个人的重要性，将军请放心，一定完成任务！”



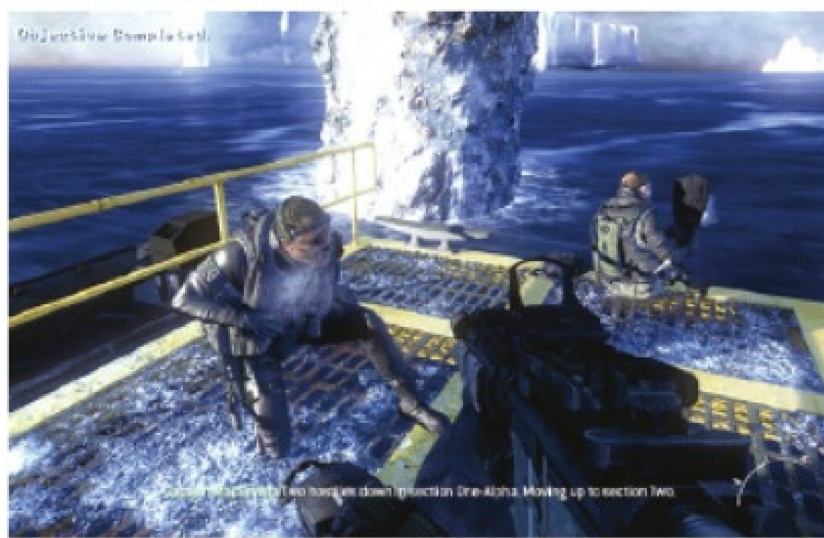
第九章 最轻松的永远是昨天
The Only Easy Day…Was Yesterday

时间：第5天上午4:20
地点：俄国维霍列夫卡 36 石油钻井平台
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森
情报：3



桑德森和麦克一道游出潜艇，朝前面游动的海军队员打了个OK手势，然后一起往水面的钻井平台游去。将底层的两名守卫拖进水中解决掉（E），一行人攀上平台。深夜中月光黯淡，涛声入耳，附近没有任何的异响，看来敌人没有察觉美国人的到来。“我们已潜入一区，解决掉两个敌人，现在赶往二区，后面跟紧。”麦克说道。

接下来要营救钻井平台上的六名人质，跟随麦克沿铁梯爬上去，进到房间解决掉倚在围栏上的敌兵，然后跑到门上放置炸弹（F），破门进屋，此时进入子弹时间，迅速扫清里面的敌人，不要伤到人质。救出屋里的四名人质，几名队员守在这里，麦克率领其余的人上楼。



顺利攀上石油钻井平台



解救被俘的石油工人

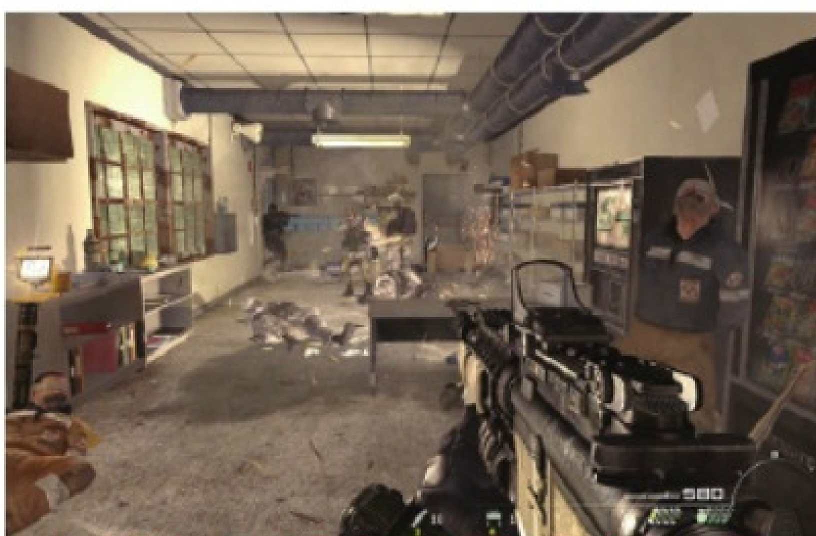
沿楼梯到上一层的维修车间，调查左侧墙边的铁架拿到情报（22）。来到户外平台看到武装直升机掠过，右转炸开房门进去解救两名人质。这时幽灵听到敌人身上的话机响了，说道：“头儿，有一大批敌人正赶过来！”麦克道：“执行B计划，往尸体上放炸弹！”桑德森连忙跑过去，在屋里的两具敌人尸体上放好C4，退到屋外躲好。

不久大群的敌兵进屋里察看，这时掏出引爆器（5）将炸弹引爆（鼠标左键），火光中敌人的躯体四处乱飞。将残余敌兵消灭掉，这时收到潜艇指挥官的讯息，麦克对大伙说道：“得到新任务，我们得尽快解救顶层平台的人质，海军方面会很快派人摧毁那里的防空导弹系统。”

往前进到一间小仓库，调查右侧的铁架拿到情报（23），附近还能拿到一支火箭筒。上楼梯收到潜艇指挥官的讯息，之前解救的人质已经安全转移。在这里与出现的大批敌兵枪战，换火箭筒将空中出现的武装直升机炸掉。

进到右边的车间，跟随麦克和幽灵从另一道门穿出去，沿楼梯上去到达车间的另一侧，搜索楼梯下面拿到情报（24）。守在大门两侧清掉外面平台的敌兵，然后出门沿楼梯跑到顶层，这时切换有热成像功能的SCAR步枪或从地上拾取FN2000。

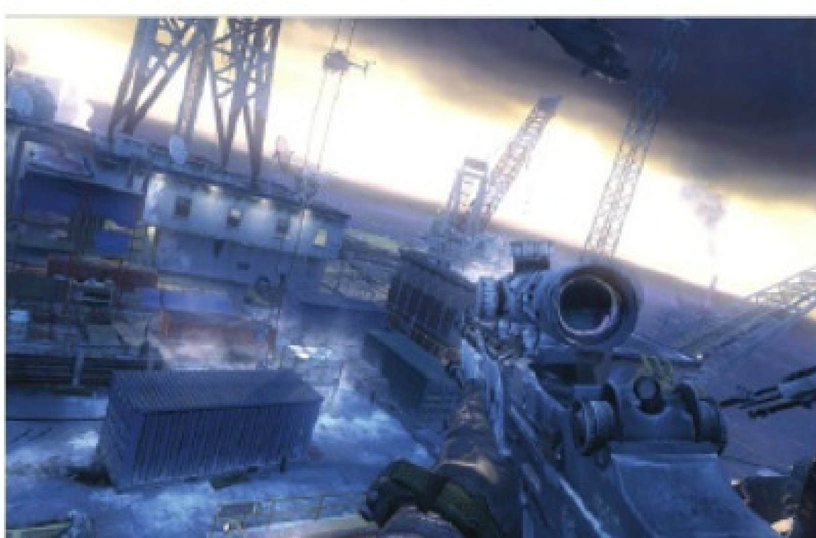
前面的敌人放起了烟雾弹，躲在烟雾里朝这边射击，利用热像功能的步枪将他们清除掉，然后冲到末端破门解救最后的一批人质，里面放满了炸弹，射击时要迅速精确。将房间所有的敌人清除后，出门跑往停机坪乘直升机离开。飞在空中，看到美军的海豹突击队已经接管了钻井平台，敌军的这座钢铁基地完全失去了对空防御能力。



爆破后进入子弹时间，迅速清掉屋里的敌兵



顶层屋子里放满了炸药，清敌时可以小心了



乘坐直升机撤离钻井平台

词语解释

The Only Easy Day…Was Yesterday：是电影《深入敌后3——哥伦比亚》里的一句名言，意思是只有昨天才是轻松的，今天得更努力的迎接挑战。

SAM：地对空导弹防御系统。

CentCom：美军指挥中心（United States Central Command）。

麦克塔维许：“第六舰队的障碍扫清了，我们可以继续前进了。我们要去的这座城堡确实不怎么漂亮，但它有着古老的历史，它的防御也是非常牢固的，用来抵御历代的入侵者，城堡到处能看到战火留下的痕迹，历史留下的疮痍。在过去的几个世纪里，政府将很多讨厌却无法直接杀掉的重刑犯关押在这里，我们要救的627就是其中的一员。”

第十章 古拉格集中营 The Gulag

时间：第5天上午7:42
地点：俄国彼得罗巴甫洛夫斯克东40英里
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森
情报：4

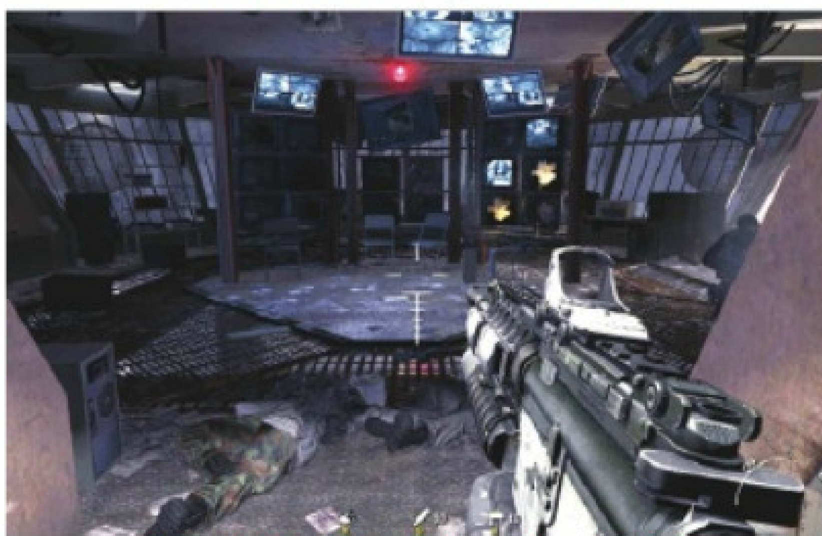
麦克塔维许、桑德森和141特战队的战友一起行动，乘着武装直升机朝古格拉集中营飞驶，海军第六舰队还出动了F15熊猫战斗机，往城堡发射了FOX3主动雷达制导导弹进行轰炸。飞临城堡上空，看到里面的士兵已经炸了营，到处奔跑忙碌着。城堡里的敌

人有对空和反装甲武器，目前直升机只能盘旋在上空。

“所有狙击手听着，准备战斗！”麦克在话机里指示道。桑德森用手中的M14狙击步枪朝城堡内射击，重点清除那些拿火箭筒和操纵防空导弹的敌人。直升机群终于降落到城堡中央的停机坪，桑德森跳下直升机，然后在直升机的掩护下，跟随麦克一起行动，清掉广场的守兵。


由空中突袭古拉格集中营


消灭城堡中央广场上的守军


攻进监狱内部的监控室，幽灵留在这里入侵安全系统

往前到一座小庭院，有两名敌兵跑上楼梯进到一间屋里，清掉他们进屋子，在墙角拿到情报（25）。回庭院进到监狱内部的圆形监控室，幽灵留下来入侵电脑，好找到627关押的位置。这时绕到监控室后端，从桌上拿情报（26）。

进入狭窄的环形通道进行战斗，这里榴弹能发挥很大作用，在敌人密集的时候不妨轰一下，在附近有些牢房可作藏身之处。

“好了，我已经进入安全监控系统！”幽灵喊道：“我会仔细搜索627的位置。”麦克道：“幽灵，把前面的门打开，我们要到军械库去。”进到四面围栏的军械库，发现屋子的门被牢牢锁住，身后的梯子也被炸断，大家顿时成了笼中之鸟。“坏了，我看到有三组，不，是四组敌人朝你们那边汇聚。”幽灵叫道。话音刚落，大量的敌人已经出现，其中还有带激光瞄准镜的狙击手。立刻跑到枪架上拿防暴盾，背靠架子蹲好，等幽灵打开门冲到前面，遇到敌人就挥舞盾牌击倒（E）。

来到通道末端，从右边的屋子里拿到情报（27），然后跟随麦克抓绳子滑落到监狱的底部，进入一条幽暗的甬道，幽灵说这边牢房的电源被切断了。打开夜视镜（N），前面出现大批敌兵，解决后小心前进，右侧一间牢房里有埋伏。

进到开阔的走廊可以把夜视镜摘掉了，穿过走廊来到布满燃气管道的通道，管道被射中会喷射火焰，注意躲开。转角的阶梯下面有两名敌兵不容易对付，换盾牌强推或者扔手雷炸。放炸药破开墙壁，往前进到洗浴大厅（《勇闯夺命岛》的场景再现），高处埋伏有大量的枪手，还有盾牌兵攻过来，站到墙边换防暴盾


成功入侵电脑的幽灵为大家打开沿途的铁门


用无敌的防暴盾牌推倒面前的敌兵


监狱下面布满管线的通道


浴室大战要靠防暴盾牌强推

牌，将过来的盾牌兵全部砸倒，然后拿着盾牌沿大厅往末端跑，不用迟疑不用回头，从地上的破洞纵身跃下，落身到下层的排污水道里。

“幽灵，我们到了排污水道里，正往西南方行进，快告诉我627的位置。”麦克道。“沿着它走就行了，快到了！”幽灵答道。滑落一道斜坡，众人在水道里找到一道铁门，这时幽灵说：“我侦测到门后面有两个人的热像，其中一个想必是627。”

炸开墙壁冲进屋内，看到里面的两人正在搏斗，敌友未辨就不要开枪了。那两个人胜负立判，那个胜者夺过步枪对准了桑德森，这时麦克冲上去将手枪抵住了他的脑袋，沉声道“不要动，把枪放下！”那人一楞，问道：“是肥皂？”“普莱斯（Price）？！”麦克激动的叫出了627的名字，普莱斯本来在破坏德军舰艇的任务失踪，没想到他没有死，竟在这里见到他，话不多说，伸手将手枪





递给了他。

舰队的炮火开始轰炸城堡，大地摇晃中砖石扑簌坠落，在离开这间牢房之前，跑到左边的桌上拿情报（28）。一行人开始沿着水道奔逃，洞口隐约望到接应的直升机，不料中途通道被坍塌掉落的石块堵住了，只好往回跑寻找出路。逃到末端发现是条死路，这时一枚炸弹砸开天花板掉了下来，幸好没有爆炸，桑德森被它砸掉的石块击中了头部，有点得晕晕的。麦克朝头顶破开的洞口发射了一枚信号弹，搜索救应的直升机很快抛下了绳索，一行人系好安全扣，顺利的逃了出去。众人随着直升机的绳梯飘摇远去，那枚炸弹在身后爆炸了，腾起一片绚丽的焰火。



在地下囚室里救到永远也打不死的大胡子普莱斯



老友相逢格外的高兴

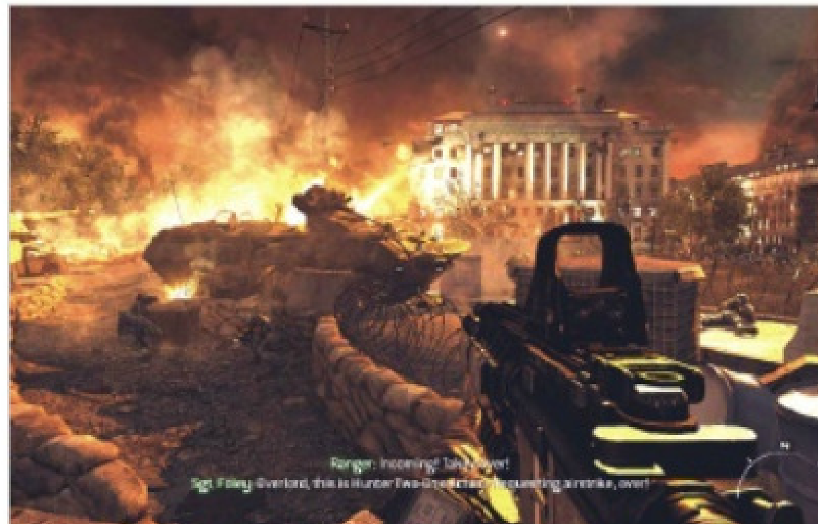
第十一章 他们自己的意愿
Of Their Own Accord

时间：第5天下午6:35
地点：美国华盛顿
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：一等兵詹姆士·拉米雷斯
情报：2

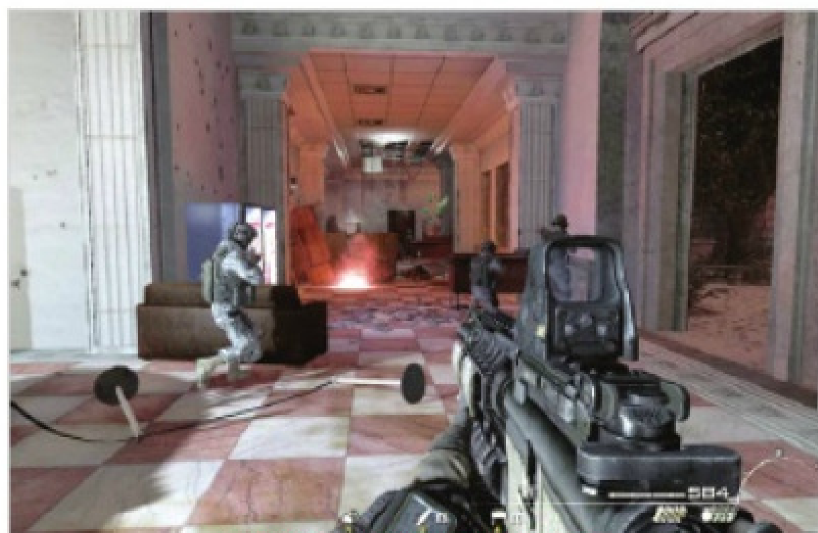
拉米雷斯在防空洞里徜徉着，四周躺满了重伤的士兵，急救人员在不停地忙碌着，还有一些受轻伤的蹲缩在墙角，抚着伤处不知在想着什么心事。

“所有人听着，现在的情势非常危急，我们必须打回去给他们一点教训！”弗雷的声音有些嘶哑。跟随弗雷跑出防空洞，广场上黑烟蔽日，满目疮痍，华盛顿记念碑已被炮火炸缺了半边，周围堆满了飞机和装甲残骸。一行人沿着战壕沟渠跑过去，这时弗雷向指挥部请求空中支援，得知目前的空军力量都集中在波拖马可河附近，需要点时间才能赶过来。

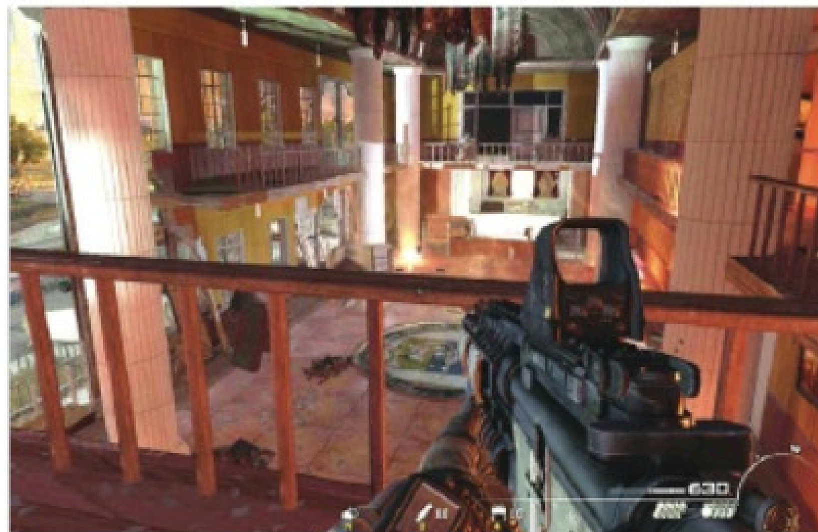
弗雷率队沿战壕往前面的国立美术馆绕过去，在西边守了一会儿不见支援，弗雷向总部报怨起来：“长官，我们在西边没遇到增援的空军，只看到第一旅的朋友夹着骄傲的尾巴离开了。”“好了，现在海豹突击队位于目标建筑的西北角，在顶层可以得到他们的援助。”



华盛顿广场已成为一片废墟，远处是国立美术馆



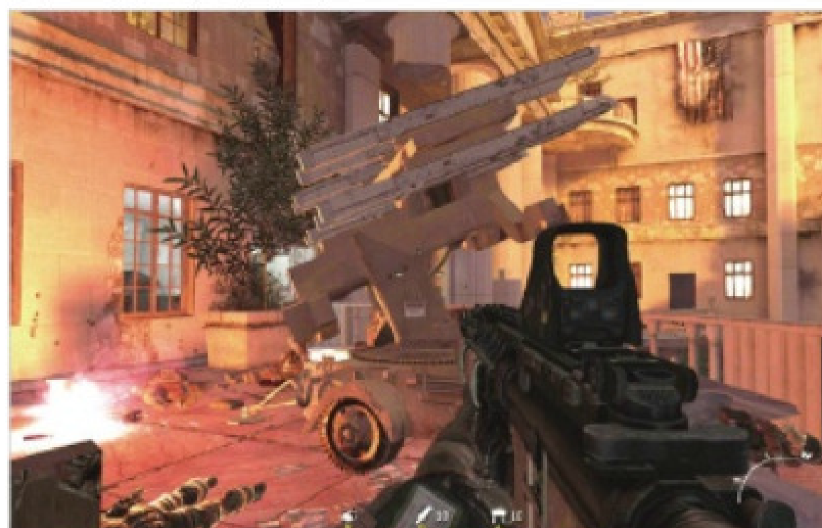
冲进美术馆内部的走廊



美术馆的前厅

跟住弗雷赶到美术馆前面的围

墙下面，这时第一旅的装甲车开始对楼里的敌人进行了火力压制，迅速往楼里面跑，清扫大厅里的敌兵，然后跟随队友往左边的走廊行进。调查走廊左侧的电梯，一具尸体夹在电梯门里，另一具尸体坐在电梯里的墙角，两具尸体中间是情报（29），需要跳过尸体蹲身拿取。


炸掉阳台的这座高射炮

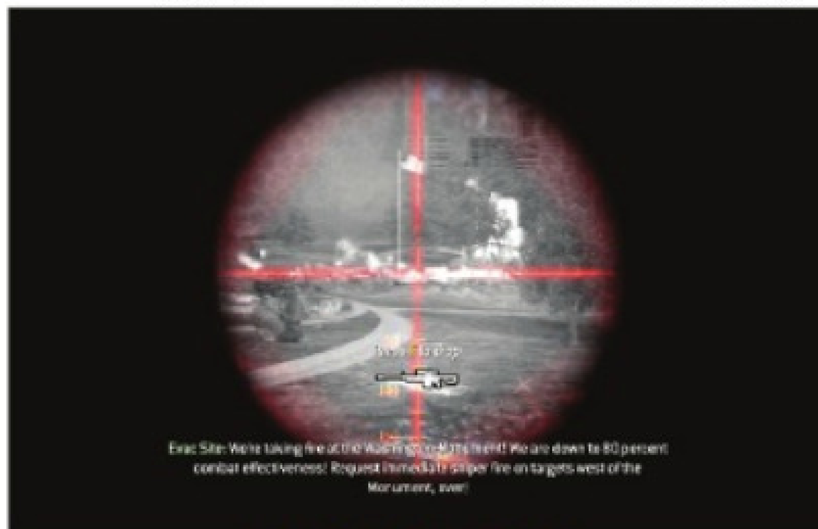

在这里用狙击步枪清掉广场上的火箭兵

穿过庭院进到对面的走廊，杀过去上楼梯，来到大厅二层阳台。这时指挥官通知弗雷："在美术馆的五层西南角，有敌人攻击我军的野战急救车，立即清除！"。继续往上爬，来到四层消灭阳台上的敌兵，上前放炸药将防空高射炮给炸毁。在阳台左边有道门，接近时会有敌人冲出来，进屋从墙角的桌子上拿到情报（30）。

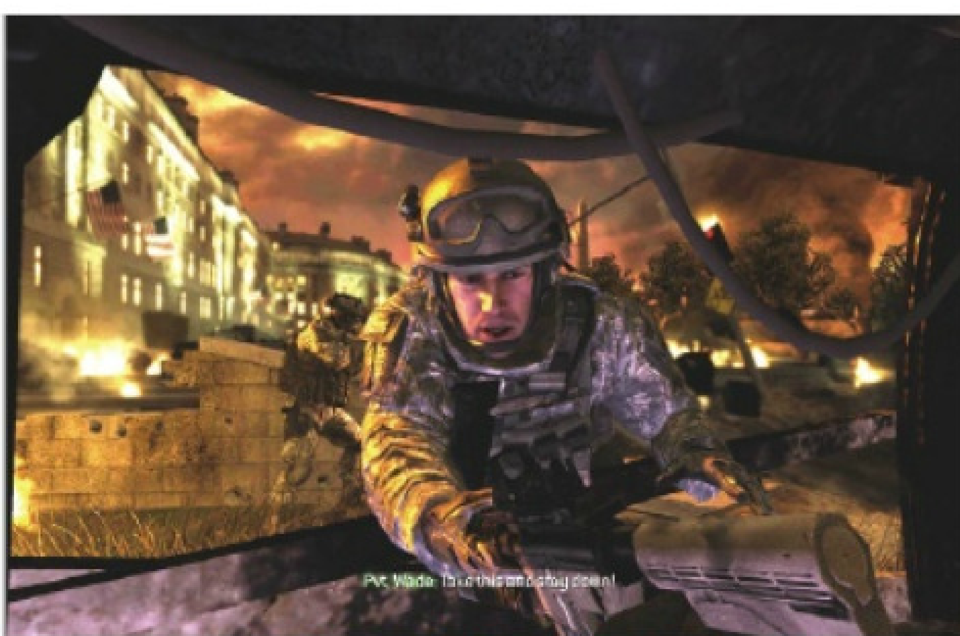
爬到第五层，清除屋子里成群的敌兵，在西南角是间被炸塌半边的屋子，里面有几名敌兵正扛着反坦克导弹发射筒朝着广场的美军医护车攻击，利用墙洞将他们扫杀。这时指挥官在话机里说道："华盛顿纪念碑那边的医护车仍然受到导弹袭击，你们能从那边给予支援吗？"弗雷答道："我们这里有敌军留下的装备，现在正好还给他们。"然后对拉米雷斯道："快过去拿狙击枪，把纪念碑南边的敌人清掉。"

拉米雷斯跑到墙洞前拾起狙击步枪，将纪念碑右边的几名敌兵狙杀。"猎人2-1注意，有一大批敌兵正朝你处冲锋。"指挥官说道。扔掉狙击步枪，回身抵御敌人的反扑，然后再拾起地上的标枪反坦克导弹发射筒，将广场上的几辆俄军装甲车轰掉。

"猎人2-1听着，立刻赶往天台，


狙杀广场上的火箭兵


冲到天台跳上海豹突击队接应的直升机


直升机坠落，拉米雷斯被困在机舱里边


操纵直升机上的重机枪轰击广场上的敌人

你们那边危险！"指挥官道。扔掉发射筒换上步枪，转身跟随队友朝楼上跑去，射杀途中阻击的敌兵，最后跑上天台与守候在这里的海豹突击队会合，纵身跃进直升机。"我们已经和海豹突击队会合了，现在记念碑那边安全了吗？""这边仍然被敌军步兵和轻装甲部队包围着。""好，我们马上过去支援。"

直升机在广场上空飞行，拉米雷斯操起重机枪朝下面疯狂的扫射，随手摧毁几架敌机，最后乘坐的直升机不幸中弹坠落……当拉米雷斯从昏厥中醒来，发现身在机舱里，枪也不知掉落哪里，舱外的战友正遭到敌军的围击，情势非常危急。就在拉米雷斯手足无措之际，倏然一道雪亮的光芒铺照过来，将大地映得如同白昼……



词语解释

BCT: 战斗旅（Brigade Combat Team）。

SEAL: 海豹突击队的简称，是海(Sea)、空(Air)、陆(Land)的缩写。全称是美国海军三栖部队，主要执行侦察敌情和偷袭任务。

LAV: 轻型装甲车（Light Armored Vehicle）。

Javelin: 指的是标枪反坦克导弹（Javelin AT Missile）。美国研制的便携式反坦克导弹，不仅用于肩扛发射，也可以安装在轮式或两栖车辆上发射，兼具反直升机能力。

Evac: 野战急救车（Medical Evacuation Vehicle）。



第三幕

“连线成功！谢弗德将军，请和普莱斯通话”麦克塔维许说道。将军沉吟道：“我们本来想，在俄国人破解卫星识别攻击系统模块之前把它拿回来就没事了，看来我们搞错了，马可洛夫用一场屠杀将战火烧到了美国。”这时普莱斯将俄军G-2潜艇的设计图传给了将军，将军道“给我这个有何用意？”普莱斯答道：“火一旦烧起来是不会轻易扑灭的，将军，灭火最好的办法是在它燃烧的瞬间耗尽氧气，现在，我们得给他们来个釜底抽薪。”将军有点不以为然，道：“普莱斯，这个想法有点匪夷所思，你脑袋清醒一下，孩子。”“将军，你会不会为了胜利而不择手段？”“当然。”“那么，我们就该去点燃这支爆竹。”“你在古格拉集中营关太久了，普莱斯，你现在把重点放在抓捕马克洛夫身上。”“形势紧迫，将军，我们必须马上结束这场战争。”将军厉声说道：“普莱斯，我不是找你商量，而是在下命令！你必须…”他话未说完屏幕上便一片漆黑，那边的普莱斯低声道：“网络断线了，将军，没听清你在说什么…”

第十二章 偶然事件 contingency

时间：第5天上午11:22
地点：俄国彼得罗巴甫洛夫斯克东南14英里
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森
情报：3

桑德森和普莱斯一道行动，两人来到一片冰雪覆盖的密林中。普莱斯和麦克连线：“肥皂，我和蟑螂那小子在一起，我们准备往俄军的潜艇基地行进。”麦克回道：“好，其他的队员由幽灵率领，现在你的东方位置。”“通知他们往潜艇移动，我们会尽快和他们会合。蟑螂，跟上我，尽量躲避敌人的视线。”

沿林中小路往前走，发现前面30米远有支巡逻队。“发现巡逻队，身携自动步枪和手雷，还有一只德国牧羊犬。”“我讨厌狗。”麦克在话机里回应道。“这些俄国人养的狗温顺得象小猫一样，害怕你就躲远点吧！”普莱斯嘲笑道，然后对桑德森说：“我们慢慢跟着他们，看有没有机会下手。”

走到路口，普莱斯一摆手，桑德森连忙跟随他躲进路边的树后，他轻声说道：“有车辆过来，注意隐蔽。”等车辆驶过，配合普莱斯狙杀五人巡逻队，狗也不要放过。跟着他沿着公路过桥，看到空中的运输机正在吊运装甲车，普莱斯说道：“肥皂老兄，你消息有点不灵了，敌人有机动地对空导弹防御。”“好的，知道了，我想办法。”这时前面突然冲过来一辆俄军的运输车，两人连忙朝路右的树林里奔跑，后面的炮火朝两人连续轰击


这一关和大胡子普莱斯一起行动


狙掉前面的巡逻兵


山脚的村庄里有防空炮，导弹攻击系统不灵了


杀进俄军的潜艇基地

着，两侧的树木也随之折断倒偃。

跑了一阵子，普莱斯说道：“好了，他们的运输车不会在树林里追出太远。”两人朝前面缓慢移动，发现几名搜索的巡逻兵，躲开他们。往前来到空中架有管道的地方，前面有三名敌兵聚在一起聊天，这里可以选择杀不杀，建议杀掉，打右边可以一弹两命。跑到他们左边的树林，在降落伞下面拿情报（31）。

继续前行在路上有三人一狗，桑德森解决右边的两名，再给左边扑来的狗一枪。继续走遇到三人两狗，等他们分散开再逐批解决。爬上雪岭望到下面的村庄，普莱斯正要让桑德森用控制器对村庄附近的基地实施攻击，



结果村庄里的地对空导弹将雄蜂战机给灭了，两人只好从雪坡滑下去，准备动手摧毁导弹防御车，没想到竟遇到幽灵一行，他们一出手就把那辆导弹车给炸了。两伙人马会合在一起行动，此时手中的狙击步枪已经没什么用处了，从旁边换支近战武器吧。

在村庄里消灭蜂涌而至的敌兵，攻到潜艇基地外围，普莱斯说道："蟑螂，快操纵捕食者黄蜂战斗机破坏基地的防御。"这时可以使用控制器了，朝基地发射导弹来清除敌人单位，重点炸敌人密集的地方，以及运输车和直升机。不过填装导弹时会有冷却时间，边用枪打边用导弹轰炸。杀进基地后进到33号仓库，绕过货架从墙边的桌上拿取情报（32）。出仓库往前走，爬到左边屋顶的停机坪，从墙边的箱子上拿到情报（33）。

穿过基地来到码头看到水中的潜艇，普莱斯进入潜艇，这时要在潜艇旁这进行防守，阻止敌人接近它。立刻率队友跑到旁边的屋顶，注意敌人会从东方和北方出现，在阻击一段时间后敌人开始撤退。



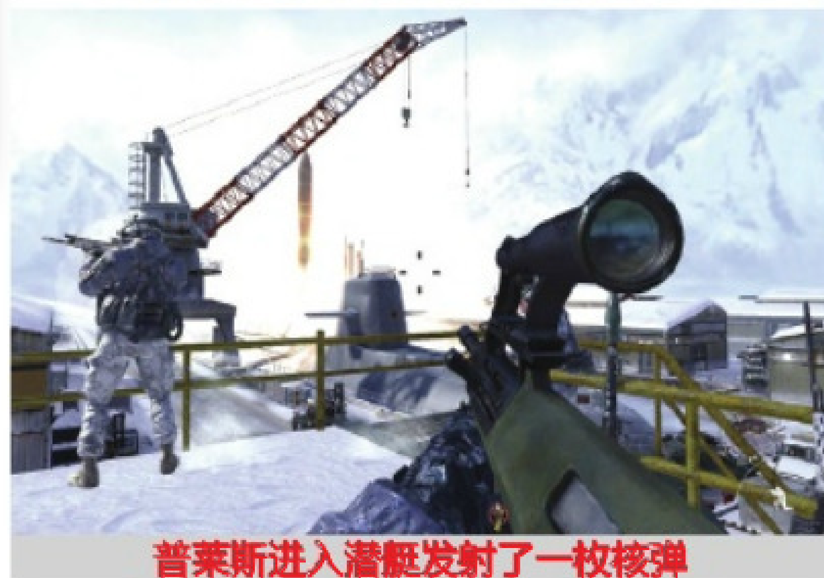
杀到岸边终于找到停泊的潜艇

幽灵如何呼叫都没有收到普莱斯的回应，这时潜艇的发射井舱门打开，一枚核子导弹腾空而起……

国防部长说道："各位，核弹正往东海岸飞行，照这情形我们将失去白宫。"谢弗德将军道："我们曾重建过它，我们还能再建一次。"国防部长："会死多少人？"谢弗德："大致三到五万之间，根据爆炸的地点有所变化，届时所有的电子系统都



在屋顶狙击敌人，防止他们接近潜艇



普莱斯进入潜艇发射了一枚核弹

会失效。"国防部长道："将军，你曾经警告过我们，我们确实该听的。"谢弗德道："我们不会成为美国的罪人的，马可洛夫必须为此事负责。"国防部长道："将军，不论你需要什么，我们都全力支持你。"

第十三章 第二颗太阳 Second Sun

时间： 第5天下午6:57
地点： 美国华盛顿
单位： 美军第75游骑兵团1营
角色： 一等兵詹姆士·拉米雷斯
情报： 0

国际空间站的工作人员正在闲聊，这时发现右舷出现一个耀眼的白点，连忙向休斯顿总部汇报："有个东西飞过来了，你们看到了吗？"休斯顿指挥官："看到了，图象很清晰。继续跟踪，我们好确定它的身份。"空间站："今天没有收到任何发射人造卫星的通知啊，不是吗？"休斯顿指挥官："空间站，我是休斯顿，看来我们有麻烦了……"就在这时，那颗白点拖着弧线轨迹坠落在美国领土的东海岸，一片光芒蔓延开来，空间站瞬间融毁。

当拉米雷斯从昏厥中醒来，发现身在机舱里，枪也不知掉落哪里，舱外的战友正遭到敌军的围击，情势非常危急。就在拉米雷斯手足无措之际，倏然一道雪亮的光芒铺照过来，将大地映得如同白昼……白光闪过之后，广场上的战局陡然发生变化，空中的直升机纷纷坠落，所有的电子设备都失灵了。

拉米雷斯连忙跑出机舱和战友们会合，邓恩说道："老天，怎么回事，情况似乎不妙！"还是弗雷老大镇定，喊道："不要呆在原地，赶快跑！"一行人沿着左边的街道飞速狂奔，路上的汽车麾托车连续爆炸，坠毁的直升机残骸碎片到处飞射。

逃到街道右侧的小屋里躲避片刻，"是电磁脉冲！"邓恩喘息着说道："这玩意儿真他妈的恐怖，我们小命都要玩完了，没救了！""给我闭嘴！"弗雷沉声喝道："我们手里的武器还在，换句话说，我们还能踢俄国人的屁股。"稍顷，外面变得寂静起来，他跑出了屋子四处观望。邓恩道："你他妈疯了，怎么跑出去了！"弗雷招呼道："没事了，继续前进，这场仗还有的打！"

街道上看不到任何的灯光，只有燃烧的火焰照亮前路。不远处遇到一名传令兵，对大家说道："马歇尔上校在威士忌旅馆召集部队，你们继续往北边走。"说完天空竟下起了大雨，那名士兵转身赶去通知其他队伍了。



核爆产生的EMP使俄军的直升机纷纷坠落

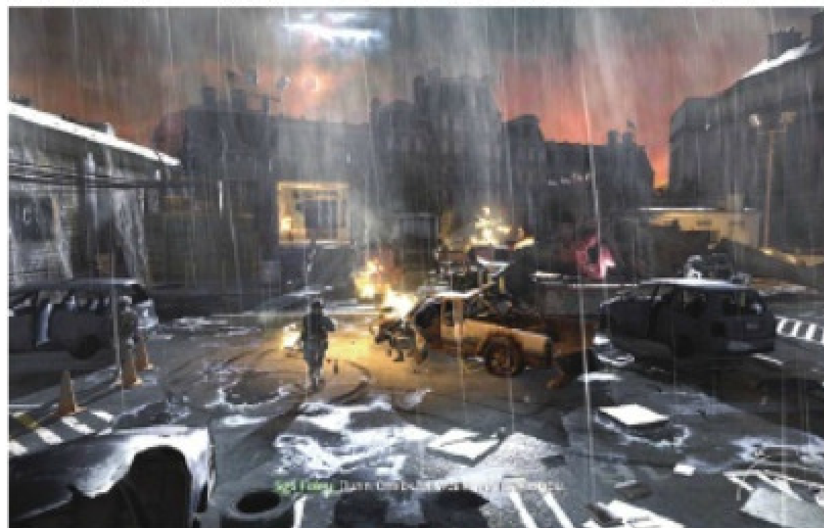


冒雨前行，在不远处遇到一名传令兵

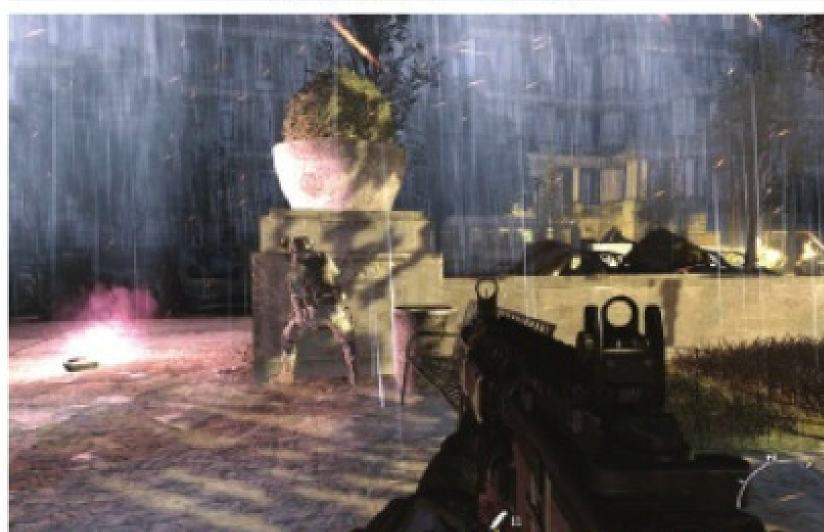
穿越街道进入一幢写字楼，上到二楼推开房间遭遇敌军的埋伏，在没有灯光没有夜视镜的条件下作战，随时要小心敌人会从身边冒出来，最好靠墙壁蹲着慢慢的清理。清完两间办公室离开旅馆来到后面的广场。外面电闪雷鸣，

滂沱的大雨中队员们小心地行进，在这种环境中谁的心情也不会太好，邓恩喃喃说道：“不知道今天怎么这么倒霉，不是从直升机上掉下来，就是在这冰冷的雨水里冻得发抖。”

“安静，前面有状况！”弗雷轻声道。广场对面的街道上，绰约的闪动着一群人影，弗雷朝那边扔了一


电闪雷鸣，大雨倾盆


广场的装甲车上有敌人


在街道对面有一群晃动的身影，敌我身份不明

只照明棒，看清是俄国人，于是队友们枪声齐作，这股敌人瞬间就被解决掉了。由左侧的小门进到前面的大楼，沿楼梯一路下行找到一道安全门，看到上面有美国总统的签封，邓恩说道：“看来这道门通往总统的房间。”弗雷道：“不过是个旅游观光的通道罢了，打开它！”

词语解释

SecDef：国防部长（Secretary of Defense）。

ISS：国际空间站（International Space Station）。

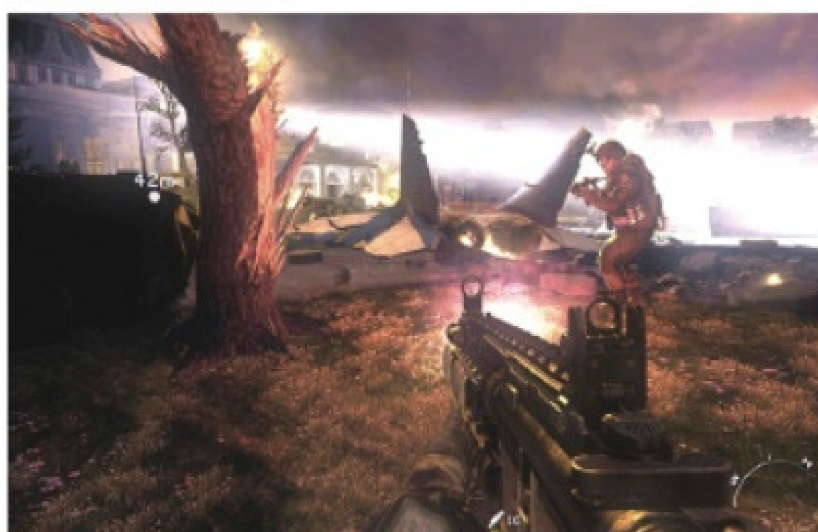
EMP：电磁脉冲（ElectroMagnetic Pulses）。EMP电磁脉冲最初是在核弹空爆时被发现，由于现代技术的问题，目前还无法单独制造所谓的EMP武器或是导弹，只能透过核武空爆来产大范围的EMP电磁脉冲效应。本游戏中的普莱斯就是利用核弹来产生EMP，使处于强势的俄军的所有电子设备失灵，从而扭转了战局。

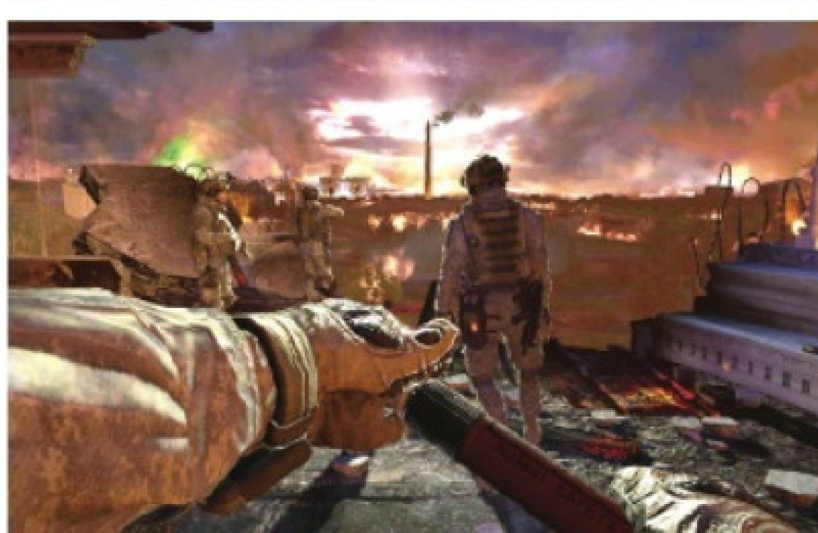
第十四章 威士忌旅馆 Whiskey Hotel

时间：第5天下午7:28
地点：美国华盛顿
单位：美军第75游骑兵团1营
角色：一等兵詹姆士·拉米雷斯
情报：2

穿过地下通道来到白宫外面的广场，原来那个威士忌旅馆指的是白宫啊。马歇尔上校的声音喊道：“二、四分队继续给我打！往左翼增援更多的人手！”弗雷上前询问：“怎么个情况？上校？”上校道：“敌人占领了白宫高地，带上你的人由左翼进攻，快！”

往阵地左边的白宫跑过去，枪林弹雨中不用开枪，只须拚命的奔跑，如果中弹失血过多，可以蹲到汽车飞机的残骸后面或弹坑里恢复一下体力。抄到白宫的左侧消灭几名敌兵，进到白宫里面。


由左翼进到白宫内部


站在白宫的顶部，点燃手中的绿色信号棒

穿过圆形的办公室，在走廊的黑皮沙发上找到情报（34），接下来挨个区域清敌，找到楼梯上去，穿过墙洞后从右边的箱子上拿情报（35）。继续往屋顶跑，点燃手中的绿色信号棒给空军发送讯号。

站在白宫之巅，华盛顿的末日景象尽在眼底，拉米雷斯的心里蓦地升起一丝的悲凉。

谢弗德将军：“先生们，我们度过了艰难的一个星期，失去了比梦想更多的东西，但我们会慢慢恢复的。现在我手上要办的事，就是把那个邪恶的人从阴暗角落里拖到阳光下进行审判。一旦我们揭露他的阴谋，那么正义就会站在我们这边，历史也该由我们来书写了。

据我所知，这两个地方可能是马可洛夫的最后藏身之处。”

“看来我们得同时到两个地方来抓他了。”普莱斯道。将军问道：“怎么，不可能么？”普莱斯答道：“对141来说，没什么不可能的！”

“每边有50%的机会抓到马可洛夫。”幽灵说道：“普莱斯，我请求和蟑螂一起行动!”普莱斯点头应允，道：“好的，那么，我就和肥皂去阿富汗的飞机墓场！”

第十五章 未竟之事 Loose Ends

时间：第6天下午3:36
地点：俄国边境乔治纳河
单位：141特战队
角色：“蟑螂”格瑞·桑德森
情报：3

桑德森和幽灵来到乔治河岸附近的山脉，率领队员沿山道走下去。还有两名狙击手穿着伪装的吉利服，留在山顶配合行动。前面是一片草地，队员不幸在那里踏中了地雷，立刻卧倒（Ctrl）躲避轰炸，随后埋伏的敌人放起了烟雾弹，往右侧穿过烟雾，射杀所有能看到的敌兵。

在路上有两辆吉普车疾驶而过，连忙朝它射击。杀奔山顶的木屋，发现方才的吉普车停在外面，人已躲进了屋子里。指挥官说道：“没有发现马可洛夫的踪迹，也没有人离开过这间木屋。”“明白，我们立刻清理这间屋子。”幽灵答道。

先跑到河边找一间船屋，在屋外



的箱子上收集情报（36），然后返回木屋底部，炸开屋门冲进地下室，利用子弹时间清扫敌兵。这层走廊上有两道门要爆破，右侧的通往军械库，里面能换到各种枪械并补满弹药，从箱子上拿情报（37）。由楼梯上到二层，破门进入主卧室清敌，从屋子的窗边拿到情报（38）。

搜索完整座木屋没有发现马可洛夫的踪迹，在摄像取证后，幽灵向谢弗德汇报："报告将军，我们这里只



伏兵在树林里放起了烟雾



山顶的这间小木屋就是马可洛夫的居所

发现50多名佣兵，还有一些财物，但没有发现马可洛夫，我想普莱斯在阿富汗那边会有所斩获。"将军答道："很好，幽灵，你和手下清点那里的所有东西，行动计划书什么的，不得有半点遗漏。""请将军放心，我们已经在做了。"幽灵回道，然后对桑



利用马可洛夫的电脑往总部上传资料

德森说："蟑螂，快用马可洛夫的电脑把证据材料传回去！"

跑到一楼将存储器连到电脑上，数据上载需要几分钟的时候，这时大批的佣兵蜂涌而至，先跑到外面的阳台上清一下，然后退守到屋子里在各门口放地雷（4）。在开始敌人只会从三个方向进来，靠在东侧的墙边，面朝东南射击。不久身后的窗户也会爬进来几个。

数据上载完成后，跑到桌子上拿回存储器，冲出小屋沿山坡往下奔跑，幽灵朝他喊道："撤离点就在前面，快跑！"这时山坡上出现大群的伏兵，桑德森在激战中被火箭弹震晕，腿部也被弹片击中。"快醒醒，我们快到了！"幽灵拖着他往前奔逃，桑德森扫射着后面的追兵。

不远处就是谢弗德将军接应的直升机，幽灵留下来断后，桑德森步履维艰的朝直升机挪动着身体。"存储器带来了吗？"机舱里的将军向他问道，桑德森无力回答，朝他点头。"很好，干得不赖！"将军从桑德森的怀中拿走了存储器，随后朝他开了一枪。

桑德森看到自己的鲜血喷涌而出，血花迷溅了双眼，巨痛中倒了下去。幽灵见状冲了过来，也被将军一枪射倒。两名士兵过来把桑德森和幽灵扔进土坑里，倒上了汽油。将军的脸再次出现在桑德森眼前，轻轻的吐了口烟，手指一弹，烟蒂掉落下来……

词语解释

DSM：分布式共享内存（Distributed shared memory）

Claymore：定向触发型地雷，这种地雷设置好后，在地雷前方会出现红外线的60度扇面，敌人只要经过红外线所照射的区域，地雷就会引爆。

"蟑螂，幽灵？收到了吗？"麦克喊道，话机里许久没有回音。普莱斯应答道："他们死了，肥皂，谢弗德在清理门户，我正在赶回来的路上。"麦克说道："谢弗德背叛了我们！"

"居然相信了一个叛徒，这种错我还没犯过。"普莱斯开始连线尼古莱："呼叫尼古莱，你知道我们的位置



桑德森和幽灵都被将军开枪击倒

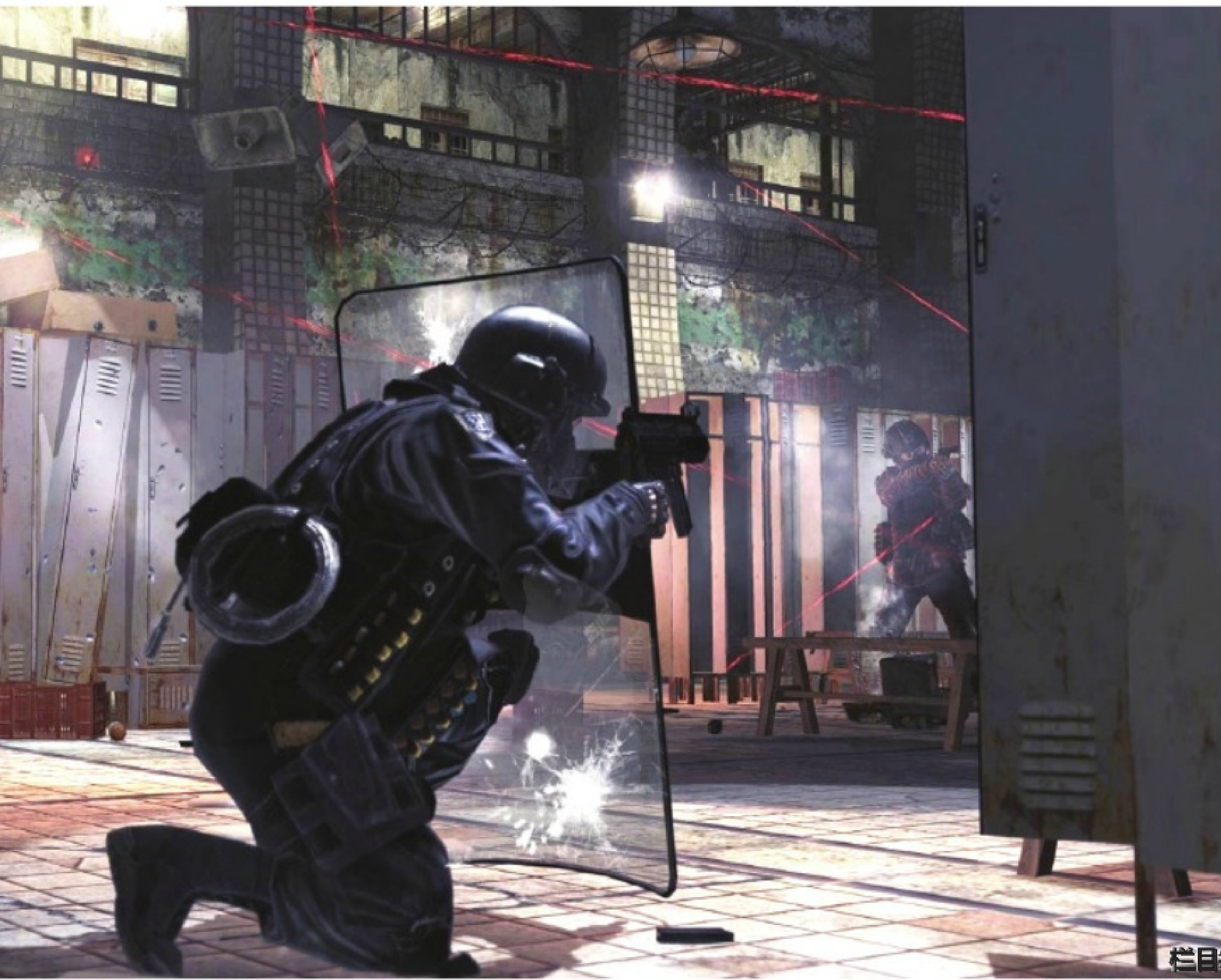


士兵将桑德森和幽灵扔到土坑里倒上了汽油

吗？"尼古莱应道："收到，正在赶过去！不过不只有我一个哦，我看到有两队人马朝你那边开去，一边是谢弗德的，一边是马可洛夫的。"普莱斯道："那我们全部把他们解决掉。"尼古莱道："或许让他们狗咬狗，不管怎样，我在另一边等着你们。"

第十六章 敌人的敌人
The Enemy of My Enemy

时间：第6天下午4:03
地点：阿富汗甘达哈西南160英里美军437飞机处理厂
角色："肥皂"麦克塔维许
情报：2



麦克被困在一座废旧飞机处理厂里，当谢弗德的特战队和马可洛夫的黑帮人马遭遇的时候，他们会互相攻击战作一团，这时麦克要在两队人马之间逃出去，中途除非有人挡路攻击，一般不必开枪和停留。最好的逃跑路线是从开始往左边绕着飞机残骸跑，利用掩体尽量减少和两边敌人的接触。

要收集本关的情报，就需要用手上的武器消灭身周的敌人了。在开始跳出机舱，调查右边的飞机，在机舱的驾驶座旁边拿到情报（39）。当要跳到另一边的广场时，在高处先用狙击步枪清掉下面的敌兵，然后跑到离终点85米左右的地方找半截机舱，跳进去拿情报（40）。



废旧飞机处理场里，谢弗德和马可洛夫的两伙人马正在激战



利用飞机残骸躲避他们的攻击

"尼古莱，我是普莱斯，现在降落点正在交战。""明白，我正在赶过去，你们尽快将那边清理干净。""好，如你所愿。"随后，普莱斯又对麦克说道："我们可以使用他们的频道来个离间计，让他们两伙狗咬狗去。"

"马可洛夫，我是普莱斯，现在谢弗德成了美国的战斗英雄，他得到国防部的许可，可以随便处置你了，并且他拿到了你们的行动计划书，那是你的罪证。告诉我你的想法，看有什么能帮你的。喂，我知道这个频道你能听到，你自己应该很清楚，你肯定活不过一个星期了。"

"你也一样！"马可洛夫在频道里答道。"有句老话你听过没有？敌人的敌人就是朋友！"普莱斯说道。过了许久，马可洛夫回道："谢弗德通常在'旅馆'里下榻，我想你知道指的是哪里，祝你好运，我会到地狱探看你的。"普莱斯也不客气的回道："你先到那儿的话，别忘了替我



给扎卡耶夫问好。"

麦克一边听着话机里的对话，一边跳到了垃圾场的另一边，看到尼古莱驾驶的飞机被地面的火箭弹给赶开了。继续往前冲，这里会有汽车冲撞，灵巧地躲避他们，顺便清掉高处的机枪手冲上跑道，跳上普莱斯开来的吉普车。

在车上朝后面的追兵射击，不久驾驶员被流弹击中，于是麦克过去开车，追上前面滑行的运输机，把吉普车驶进机舱。

麦克道："我们有一把好枪，他们却有上千把，并且我们还不知道马可洛夫的消息是真是假。"话机里传来普莱斯深沉的声音："按照正常人的思维，一大早起来是不会考虑今天是否世界末日的，但我认为这是一种好习惯，而不是杞人忧天。当我们知道自己离完结很近的时候，离自由也不会太远了。他们丧心病狂，武器和人数都超过了我们，此去无疑九死一生，但那里的沙石经历过沧海桑田，它们会记住我们的事迹。为了结束我们的噩梦，必须做出如此的



跳上吉普车摆脱后面的追兵

选择，就象风拂大地，带着我们心中的激情和追逐的理想飞行。现在，我想是拿点存货的时候了，我们…一定会…杀掉他！"

第十七章 就象从前 Just Like Old Times

时间：第7天下午5:32
地点：阿富汗某山脉
角色："肥皂"麦克塔维许
情报：4

普莱斯使用了离间计，从马可洛夫那里得到了谢弗德的藏身处，决定和麦克一道去行刺。就象以前，普莱斯和马歇尔一起解决札卡耶夫一样。

两人来到阿富汗的某处山顶，往下面的公路望去，有一个六人两犬的巡逻队，等他们分开后听普莱斯的指令，数到"三"的时候狙杀右边的两个，



遭遇敌人猛烈的火力还得靠暴力盾牌

再给狗补一枪。滑落到下面的盘山公路上，往左追上另两名开枪狙杀，再杀掉狗。跑到公路护栏往下面看是一条弯蜒的溪谷，扣好绳索飞坠下去看到底部站着两名哨兵，按鼠标左键刹住，掏匕首将之无声地解决（E）。

进入幽暗的山洞，路口有名抽烟看电视的守卫，跟随普莱斯躲到左边的阴影里，等巡逻队通过这里，听到他们的话机里传来影子公司总部的通知，说有人失去了联系，要他们去察看一下。等巡逻队离开，将那名抽烟的守卫杀掉，跑到右边的箱子拿情报（41）。回到路口沿洞穴左行，不要随便开枪，避开敌人找到楼梯处，普莱斯动手解决掉一名守卫，两人沿着楼梯到上层洞穴。

此时敌人已发现了洞外的尸体，洞内的灯光全部灭掉，敌人戴着夜视镜展开搜索，于是两人展开战斗。这里戴不戴夜视镜（N）都可以，感觉不戴还好一些，根据光束很好判断敌人的位置。清除敌人后来到洞口，先不要出去，离洞口不远处往左转，从暗处的桌子上拿到情报（42）。

离开洞穴，外面是一条坡道，立刻拾起地上的防暴盾牌阻挡前面敌人的枪火，过吊桥吸引敌人侧身，后面

的普莱斯会将他们解决掉。来到洞口前的掩体，从空中增援一批枪手和盾牌兵，先用步枪打或扔手雷炸，然后换盾牌把盾牌兵逐个推倒，小心地上有油桶，等枪火引爆它们后再过去。

进入第二座洞穴，大批敌人空降下来跑到沟壑对面躲进了烟雾里，有盾牌兵企图过桥，这时从墙边拿带有热像仪的步枪，开枪直接将他们打进沟壑，或者由右边的洞穴绕到他们的身后来打。清掉烟雾中的敌兵，走到右边的洞穴从箱子上收集情报（43）。

往前炸开影子公司指挥部的门，清除敌兵后发现屋子里全是炸药，从左边放满饮料罐的桌子上拿情报（44），然后跑到控制台上操作打开出口大门。“快跑，这个地方马上要爆炸了！”普莱斯说道。出门身后传来爆炸声，跑在后面的麦克被震得昏厥过去。

醒来看到普莱斯在孤军奋战，话机里的将军正在呼叫空中支援：“圣剑，我是金鹰，快点朝那边的弹药箱发射火箭。”又是一番剧烈的爆炸，前面的仓储区燃起大火，随后大批的士兵从天而降，激烈的战斗开始了。


敌人躲到对面的烟雾里袭击


和普莱斯一道杀到对面的山洞里

清敌后往前找到一个洞口，普莱斯说道：“谢弗德曾提到过的黄道十二宫，想必就在这里了……”

普莱斯向美国空间站上载了一段音频数据。“这是一段录音：历史向来是由胜利者书写的，它充满了欺骗和谎言。如果他活下来而我们死掉的话，历史就会记载下他所谓的真相，而我们的事迹会被抹煞掉，届时谢弗德会成为英雄，他对世界所做的贡献就是血流成河和一个美丽的谎言。他即将完成历史上最伟大的谎言了，但是，它只有在他活下来，而我们死去的时候才能够实现。”

第十八章 决战 Endgames

时间： 第7天下午6:10
地点： 阿富汗某山脉
角色： “肥皂”麦克塔维许
情报： 1

进入山洞看到谢弗德乘快艇离开，这时快速跑到码头，从左边的箱子上拿最后一份情报（45），然后和普莱斯跳进另一艘快艇展开追逐。穿过水洞进入峡谷河道，开始有敌人的火箭手和枪手朝快艇射击，保持速度的话威胁不大，不过得注意前面快艇转弯的方向，好提前做出准备。百转千回之后进入开阔的水面，空中出现武装直升机，小心它发射的火箭弹。往前是湍急的河流，方向很难控制，这时得注意辨别将军逃跑的方向，不要被激流冲昏了头。


就在将军要处决麦克的时候，普莱斯扑了上来

再度来到开阔河面，谢弗德攀上了一架直升机，普莱斯威猛地朝直升机开火，终于将它给打冒烟了，那架直升机失去控制旋转着掉了下来，不过两人这时才发现快艇已经到达悬崖边缘，想调头为时已晚，快艇随着瀑布飞坠直下……

麦克醒来发现身在河滩，身边只有一把匕首。沙滩上浓烟滚滚，风沙弥漫，前方的火光处就是直升机的坠落地。他跌跌撞撞地往前行去，一名士兵正在努力的爬行，身后拖着殷红的血迹，看来伤得不轻。来到直升机的残骸附近，另一名受重伤的士兵拿枪对着他，却已无力扣动扳机，很快便咽了气。这个时候，一道身影往远处蹒跚逃去，正是谢弗德，麦克连忙紧追过去。

穿过风沙找到了将军，他气喘吁吁的倚在一辆废车上，对麦克说道：“你知道复仇意味着什么…你最好挖好两个墓穴再来…过来结束这一切吧，但这改变不了什么。我知道你不会这么做，你是一个不错的战士…”麦克没有听他多说废话，上前就是一刀，结果被他反手抓住手腕摔倒在地。将军从腰间拔出匕首挥手刺进了麦克的胸膛……

从昏迷中醒来，麦克顽强的睁开双眼，将军正站在自己的身前，一边给左轮手枪上前子弹，一边说道：“五年前，我在眨眼之间就失去了三万人，我知道你是不会理解的。”然后将枪口对准了他。就在这时一道身影倏然出现，扑向将军将手枪打掉在地上，随后两人撕打了起来，原来是普莱斯！

麦克强打精神爬向那把手枪（鼠标左右键交替），不料手枪被将军给踢飞了，望着两人缠斗的身影，麦克却无能为力，眼皮渐觉沉重起来，但他仍然提醒自己不要睡过去。搏斗中的普莱斯渐落下风，被压在地上遭受着将军拳头的重击，这时麦克望自胸口的匕首，看来自己的性命算是交待在这儿了，于是奋力拔出了匕首（连续按F键）朝着将军的脑袋便是一掷……

将军喷溅鲜血倒了下去，风沙中没有人再能爬起来，看来一切就此结束了。

麦克再次顽强的睁开了眼，看到普莱斯的身体抽搐了一下，随之是几声咳嗽，他居然爬了起来，扶起了麦克说道：“事情结束了，我们走，快起来。”这时尼古莱驾驶着直升机赶到，普莱斯说道：“尼古莱，我们必须把肥皂带走！”尼古莱跑过来帮忙，应道：“嗯，他们现在肯定在到处找我们，我知道有一个地方……”


普莱斯扶着麦克朝尼古莱的直升机走去



为风添翼 与地增界

——网络游戏综合辅助工具十全大补

■北京 雪冷风重

开篇必须要说明：本文所讲的“辅助工具”，不涉及任何外挂与按键精灵类的脚本工具，也与网络上流行的针对某款特殊游戏所设计的加强工具无关。显然，在这些所谓主流的“辅助功能”之外，玩网络游戏时还会碰上其它各种通用的问题，例如双开、多开游戏窗口、电信联通/台服外服跨网速度过慢、玩家之间如何快速通讯、游戏中如何快捷输入……而这些才是本文所要着重解决的问题。

一、双开与多开

绝大多数游戏在职业设计与技能学习上都有限定，不可能让一个角色全部能体验到。因此，如果想体验一款设计丰富的游戏的方方面面，创建多个角色就成为必要之举。不过随之而来的，则是多开游戏窗口的问题。使用已练好的高级角色，带领低级角色一起组队升级，既方便又快捷。但现在很多网络游戏，要么不允许多开，要么则限制多开窗口的数量，这让许多玩家有些苦恼，笔者曾经看到有朋友为了多开，在桌上并排摆上两台显示器和键鼠，颇费苦心。不过好在该问题除了多台电脑外，亦可通过软件方式来解决。

1.通杀一切的沙盘（Sandboxie）

下载参考

Sandboxie：http://www.onlinedown.net/soft/49367.htm

Sandboxie原本是一个软件测试及安全类软件，它搭设了一个运行环境，让其上所运行的软件保持相当的独立性，使其不受系统上正运行的其它软件的干扰（“沙盘”本身的意思，就是随意操作，之后用手一抹，就能轻松擦除一切痕迹，因此才会有如此的独立性）。因此对于网游窗口，一个新开的窗口就不会受到之前已经打开的其它窗口的影响，从而轻易绕开游戏自身对多开所进行的检验。



1 在安装软件时注意选择语言“Chinese(Simplified)”，这样安装与之后的运行都会显示为中文。初次运行会出现欢迎界面，如果英文过关的话，点击“获取在线Sandboxie入门”，可查看官方的入门帮助文档，浏览一遍对于使用会颇有助益。



小提示：如果之前安装过“360安全浏览器”，由于其中自带Sandboxie组件，若是再次安装完整新版本，就会被提示是否修复或删除。亦即Sandboxie与360安全浏览器不能共存，要使用完整的新版Sandboxie，建议将360自带的删除，再重新安装新版。这样做也有一个小收获：由于之前Sandboxie已被注册给360Safe（360浏览器是免费的），因此再次安装无需输入任何注册码，即可使用全部功能（当然，笔者承认这样有点“过河拆桥”……）。

2 软件初始界面中默认就有一个沙盘“DefaultBox”。一个沙盘就是一个独立的运行环境，其中运行的程序之间会相互影响，因此建议大家若有多个游戏或软件要在沙盘中运行，最好还是为要多开的游戏新建一个独立的沙盘，方法是点击菜单“沙盘→创建新沙盘”。

3 创建沙盘之后，只要右击沙盘名称，选择弹出菜单中的“在沙盘中运行→运行任意程序”，再浏览到你所要多开游戏的主程序并确定，片刻之后，游戏窗口就会像正常双击一样运行。

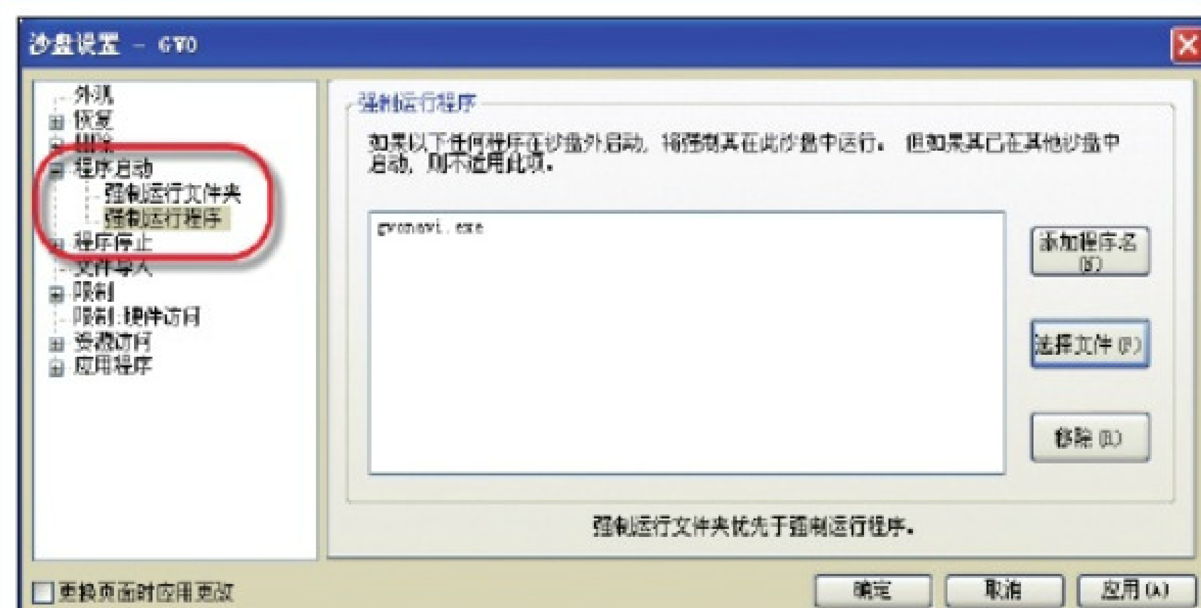
4 游戏运行后，你可在沙盘界面中看到该游戏的程序图标。由于沙盘与正常系统是独立的，因此这时要实现双开，只要再按正常方法执行一次游戏，就能获得另一个新窗口。若是你想获得更多窗口，可接着再建立一个沙盘，于其中执行游戏主程序文件即可。如图所示的游戏“大航海时代Online”，本身的限制为3开，但笔者在沙盘中开了3个，又在正常系统下开了两个，成功5开。

小提示：从截图中也可看到，沙盘所运行程序的窗口标题，前后都有一个“#”号，以示为Sandboxie所开，不过，若是该符号影响你的使用，你也可在沙盘设置中将其取消。

5 相比以上，还有更简单快捷的沙盘程序运行方法。只要在资源管理器中，右击你要以沙盘运行的程序，然后选择“在沙盘中运行”，若之前在软件中建立了多个沙盘，此时会跳出一个小窗口，要你选择以哪个沙盘启动游戏。之后就与正常启动无异了。

6 使用沙盘多开游戏要注意的是，由于游戏在运行时还会向磁盘写入或更改文件，例如程序配置ini文件、邮件本地保存、聊天记录等。而这些文件实际上都是保存在沙盘中，并没有真正写入磁盘的对应位置，如果下次还在同一沙盘上运行游戏，自然也可读到，但若是在沙盘之外执行游戏，这些文件就不起作用了。因此若有需要实现真正写入（Sandboxie称其为“恢复”），应当在结束游戏后，选定对应沙盘，再点击菜单“查看→文件和文件夹”，找到要写入的文件或文件夹，右击后选择“恢复到相同文件夹”。

7 注意到上一步右键菜单中有一个“将文件夹加入到快速恢复”的选项，用这个方法可实现一个快捷操作：只要右击沙盘选择“快速恢复”，就能便捷地对已加入到“快速恢复”中的文件夹完成恢复操作。程序默认已将“桌面”和“我的文档”加入快速恢复文件夹，你也可将自己要恢复的文件夹加入，这样操作起来将更方便。



8 右击沙盘选择“沙盘设置”，在其中能控制更多功能，这里不再逐一详述，只提醒一下其中的“强制运行程序”，可将程序强制放在沙盘中运行，即使它是在沙盘之外被启动的。例如游戏可能配有一些专用的辅助工具，如果不想用直接沙盘运行的方式，在此加入也是一个办法。



小提示：一般来说游戏要写入的文件都在该游戏的安装目录上，但不少游戏也会往“我的文档”或系统盘用户名下的“Local Settings”或“Application Datas”文件夹中写文件，因此恢复文件时应多查一下这两个文件夹。



小提示：对于多开后的窗口切换，可能造成部分辅助工具判断出现混乱。若是让辅助工具也随游戏一起多开，不同组的工具与游戏对应开在不同沙盘，也是一个不错的解决方法！不过要注意，这种情况下就不要将其加入到“强制运行程序”列表了，因为你需要辅助工具也多开，而不是仅在一个沙盘中运行。

沙盘的多开通用性非常高，用起来也很方便。不过从理论上讲，沙盘运行时要先虚拟一个独立环境，因此要占用部分的系统资源，会对游戏的执行效率带来一些影响。而下面要介绍的这两个方法则相对简单直接，不过并不通用，因此这里建议：优先使用后两种方法，若是不奏效或有其它问题，再改用沙盘来解决任务。

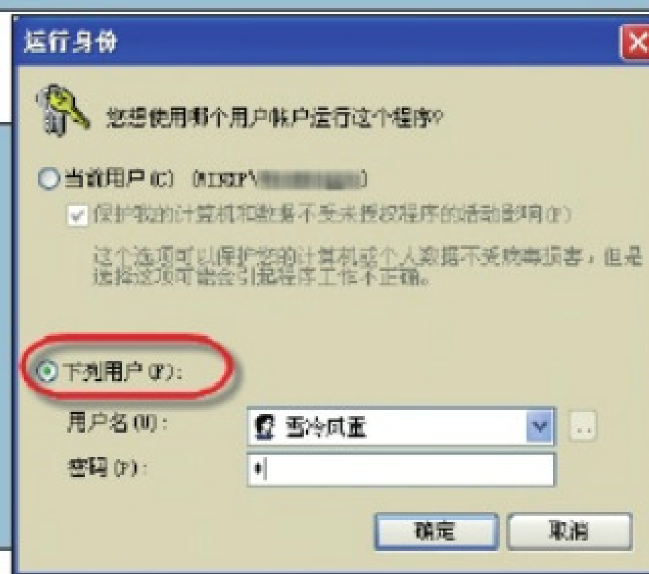
2.Windows系统自带多用户

这种方法利用的是Windows系统自带的多用户功能。由于自 Win2000之后，用户可在自己的帐号环境下，调用另一个帐户的权限来运行软件，而部分游戏在多开检测时仅会检测同一用户所启动的窗口，这样，该方法就能轻松奏效。不过使用该方法时要注意，由于Vista和Win7系统中，已将该功能简化，因此，如果你正在这两个系统上运行游戏，请参考本部分插文中的弥补方法。



1 使用本方法的前提就是系统有多个用户帐号。对于WinXP系统，要建立新帐号，可在“控制面板→用户帐户”中选择“创建一个新用户”，再按向导操作即可。

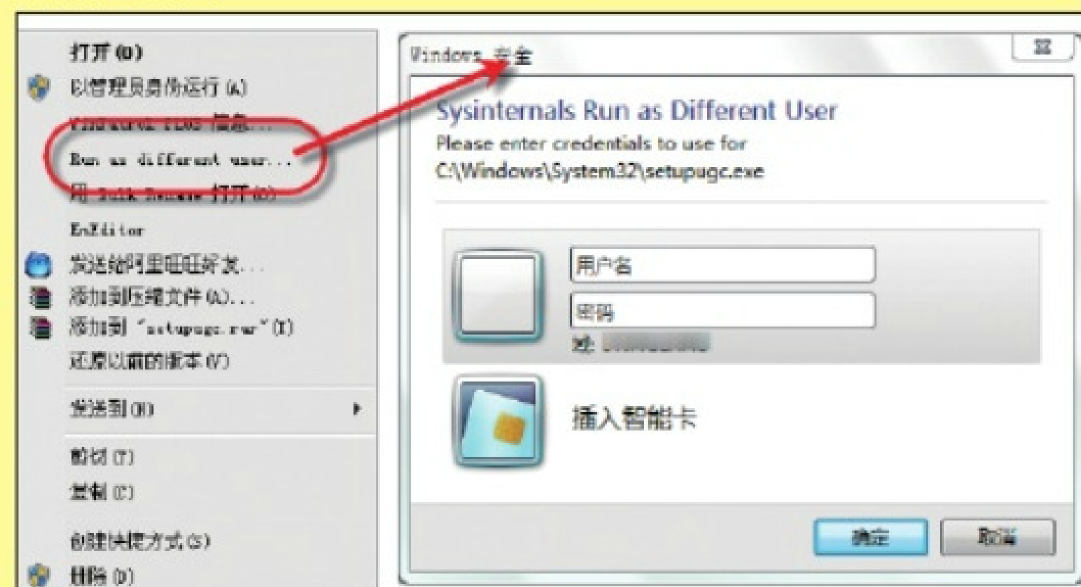
2 在要多开的主执行程序上右击，选择“运行方式...”，将跳出“运行身份”对话框。在该对框中选择“下列用户”，再填入或下拉选择之前新建的用户名及密码（如果该用户设定了密码），确定后即可。



找回Vista和Win7中的“运行方式”

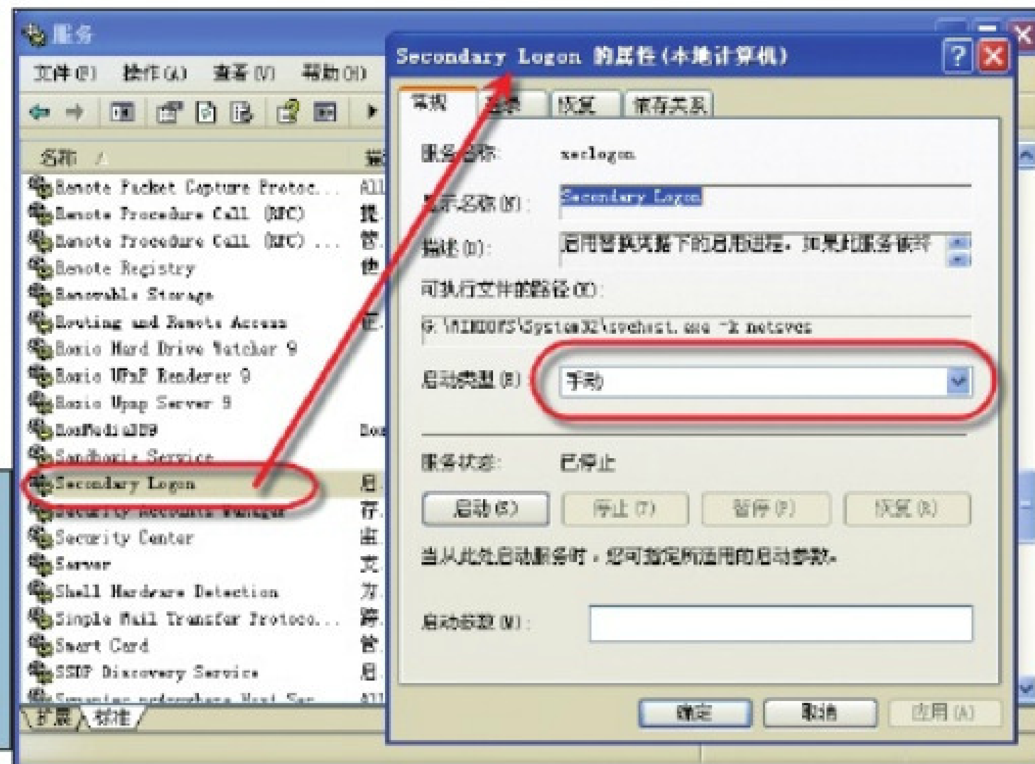
微软在WinXP中加入“运行方式”（英文项为“Run as”）的本意，是希望用户在平常时使用受限权限的用户，这样即便误操作，也不容易对系统造成重大损害。而当要提升权限的时候，“运行方式”就可发挥作用，使用它可临时调用管理员权限运行程序。不过在Vista和Win7中，已经用“以管理员身份运行”的右键菜单项代替了该功能。为什么不再任意指定用户？可能是微软也发现这样的运用很少会出现。不过在我们这种游戏多开的应用案例中，有时一个管理员用户还不够用，此时仍需调用更多其它用户帐号。

好在微软也有开发人员觉得不方便，为此问题提供了弥补性的小软件，有需要的朋友可下载：http://download.sysinternals.com/Files/Shellrunas.zip。下载后将其中的ShellRunas.exe解压到“系统盘:\windows\system32”之下，然后在开始菜单的运行中输入“shellrunas /reg”注册右键菜单。这样再右击程序文件，就会看到“Run as different user”的菜单项，选择后即可使用其它的用户帐号来运行本程序。





小提示：一般新装系统时，很多用户都会设置自己的用户名，这样系统中就会有一个默认的“administrator”管理员帐户没被使用，若是不想建其它用户，可直接用该用户双开程序。但要想开更多窗口，仍需建立新的用户。



3 注意“运行方式…”这一功能需要一项系统服务“Secondary Logon”作支持，但不少系统优化软件可能会将该服务禁用。如果你使用时出错，请在开始菜单中运行“Services.msc”，找到该项服务，将其启动类型改为“手动”即可。

不得不说，这种方法的通用性较差，仅限于少数游戏，但若是能够奏效，却不失为最简单的对策。

3.修改游戏窗口标识符

下载参考

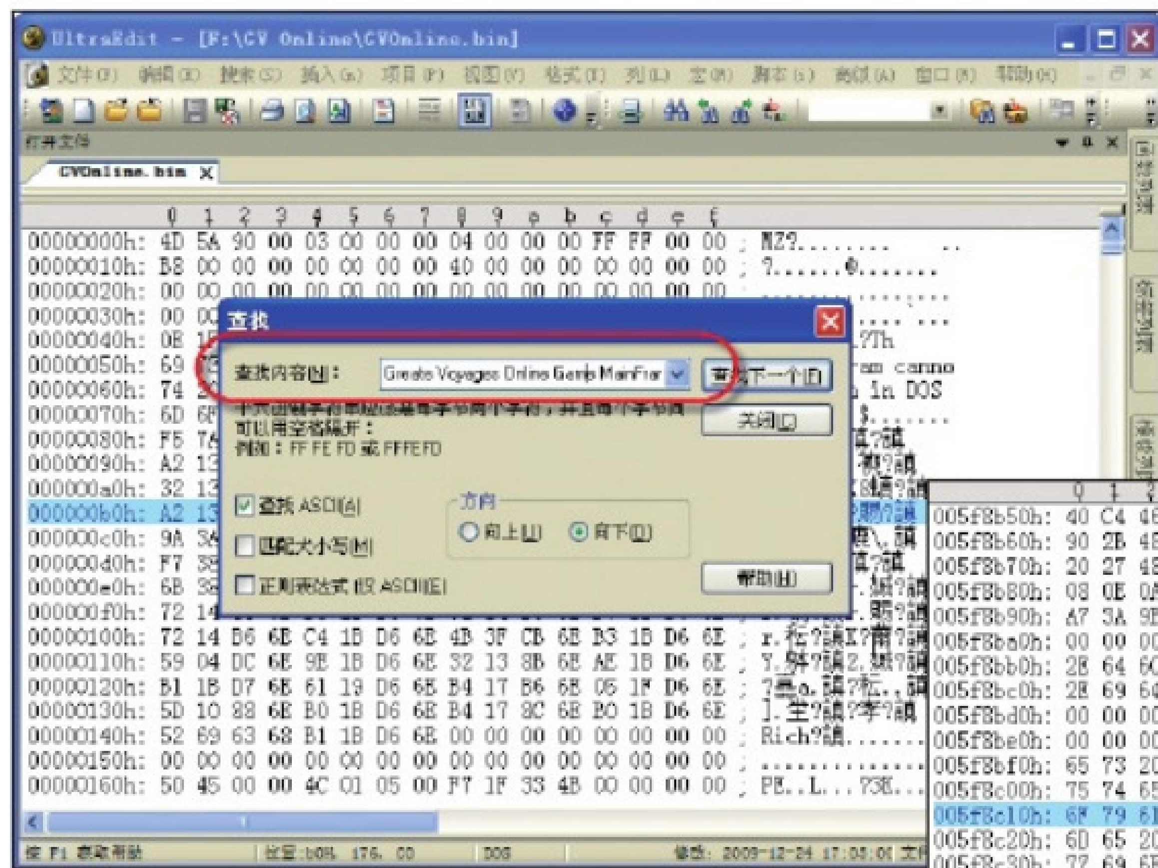
Spy++ Lite：http://www.newhua.com/soft/1669.htm

UltraEdit：http://www.onlinedown.net/soft/7752.htm

这种方法所利用的，是很多游戏在检测多开时，通常会检查主程序窗口所使用的标识符，若是发现标识符在内存中已有，就会开启多开限定。而该标志符一般都存储在主程序文件中，因此只要对其进行修改，很多情况下就能实现多开。 要注意的是，这种方法需要修改主程序文件，尽管它并未造成事实上作弊，却仍有微小可能被官方认定是非法行为。因此这里提醒：在不能确定没问题的前提下，请**审慎**使用该方法！

1 要对窗口标识符进行修改，首先要知道如何获得标识符。这方面的工具很多，使用起来也大同小异，这里推荐是一款国产的“Spy++ Lite”。使用时只要将主界面左上的靶点图标拖拽到游戏窗口上，就能获得窗口的很多信息，我们所需要的是其中的“窗口类名”，这就是前面所说的“窗口标识符”。仍以“大航海时代Online”为例，根据截图中Spy++所获得的信息，其窗口类名为“Greate Voyages Online Game MainFrame”，而下方还显示有“程序路径”。





2 因此接下来就是用UltraEdit或WinHex等二进制工具对“程序路径”处的文件进行修改。本例用UltraEdit打开gvonline.bin文件，并以ASCII代码形式查找“Greate Voyages Online Game MainFrame”（查找快捷键为Ctrl+F）。

3 很快就能查找到该标识符所在的位置。这时只要对其稍作修改，但一定要注意，不要改变其字符串长度，否则可能出错。例如这里将其改为“Greate Voyages Online Game1MainFrame”。



小提示：现在不少网游都有一个导入程序（通常会起名类似“launcher.exe”），用于显示官方新闻、更新版本等。点击导入程序界面上的“开始游戏”，这时才会调用真正的主程序文件显示游戏窗口（事实上要不是为了更新程序，玩家都可绕过导入程序直接执行主程序）。因此你所看到的“程序路径”通常就不会是“launcher.exe”，而是其它EXE文件，当然该文件扩展名也可是EXE之外的任何形式，但实质仍是可执行文件，我们此处要修改的也应当是后面的游戏主程序文件。

修改完成后注意不要覆盖原文件，而是将其另存为其它文件。这样原文件一开，新文件另一开，很容易就实现了双开。同理操作，将其再改一个窗口类名，再存一个新文件，就能再多开一次。最后注意一点：事实上，在软件设计中，窗口类名并不总是存放在主程序文件中，但以笔者的经验，大多数游戏的窗口类名，都会保存在主程序文件中。但要是万一你在主程序文件中找不到窗口类名，建议一般用户就此放弃，而高手还可对周边的DLL等文件进行搜索，修改后另存该文件，再编辑主程序文件，指向新的调用（较复杂，操作要谨慎，一定要备份）。

二、连接与交流

相比于单机游戏，网络游戏最大的不同自然在于其连接性。网络游戏本身就以网络连接为基础，同时玩家之间的互联互通更体现了其社交方面的魅力。因此，连接和交流的畅通，会大大影响玩网游时的体验感觉。在这方面能够作出改善的综合辅助工具数量众多，以下我们就来择优一览。

1.网络加速

尽管当下世界经由互联网已紧密连接，但是各地区、各服务器之间的连接速度仍有高低快慢。首先国内自2002年中国电信分为南电信和北网通之后，二者服务器之间的连接就宛如自建天堑；其次大陆玩家在台服和外服征战网络游戏的人数也颇为不少，连接上的不通畅更是如影随形。好在数年下来，国内已经有了多家较为成熟的网络加速服务提供商。

所谓“网络加速”，指的是服务商在全国、全世界各处建立自己的服务器，各服务器之间有着顺畅的连接。而用户通过接入其中的某台服务器，通过其内部服务器的连接，连入另一地的游戏服务器，如此就能跨越原有网络接入商之间的鸿沟，有效降低网络延迟。网络加速软件的使用，可让高达数百毫秒甚至数千毫秒的网络延迟，降低到一百以内甚至十几毫秒，从而告别“卡”的苦境，正常玩上原本几乎不能玩的服务器。如果你在玩游戏时也碰上了延迟的烦恼，又因各种原因不想更换到别的服务器，那么一款网络加速器可能会是你不错的助手。



使用网络加速器后，QQ游戏平台各服务器的延迟明显减少

下载参考

迅游加速器： http://www.xunyou.com/

统一加速器： http://www.tyjsq.com/download.shtml

傲盾网游加速器： http://www.aodunwy.cn/download/Download.aspx

时下国内网络加速器软件数量众多、琳琅满目，对于新手来说，要挑出一款适合自己的并不容易，因此笔者建议在选择时应当主要考虑以下几点：

● **该加速器自建服务器的数量与分布情况**。服务器的数量与能力越强，使用起来速度就有可能最快。

● **自己所玩游戏的范围**。现在该类加速器大多数都提供国服、台服、外服等多个版本，各版本服务价格不一，同时各加速器在这3个方面的优势也不尽相同，因此必须要以自己的游戏情况来确定选择。

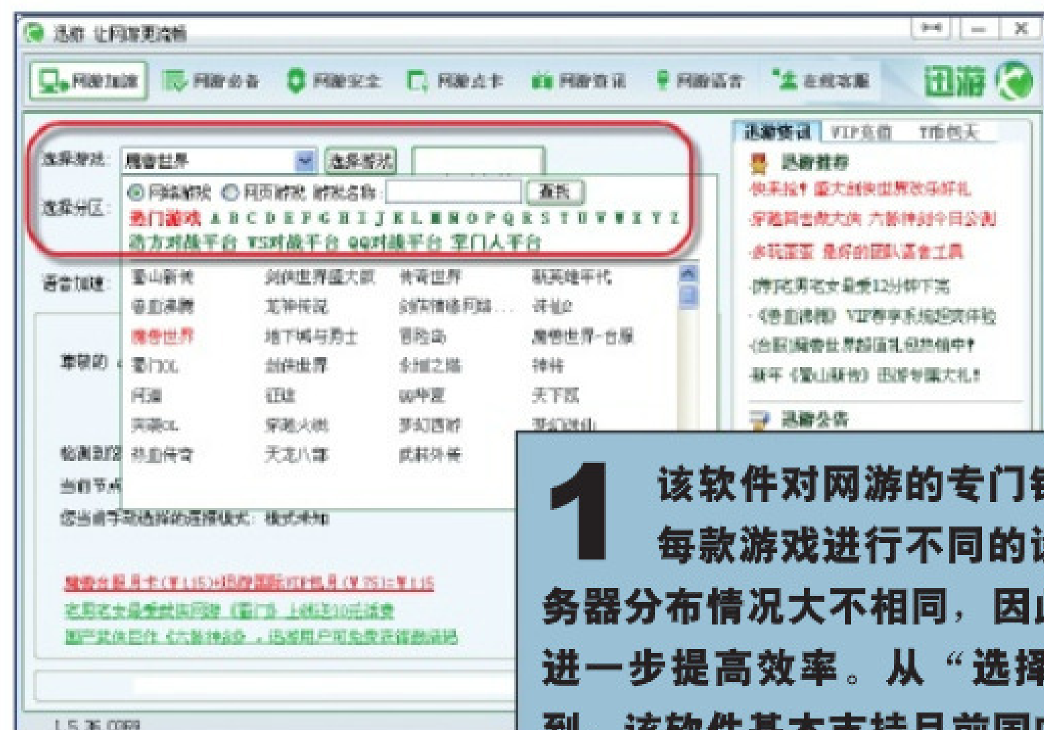
● **服务费用**。首先建议若想长期正常使用，尽量考虑收费，毕竟免费是以连接不稳定为代价。但用网络加速器玩网游，相当于在网游点卡费上加再一重，因此对比不同软件的服务价格，也是必须的。

● **软件的易用性及功能丰富程度**。易用性自不必说，而时下一些软件除了互联之外，还提供网络电台等功能，如果你有这方面的喜好，也应当将其纳入考虑因素。

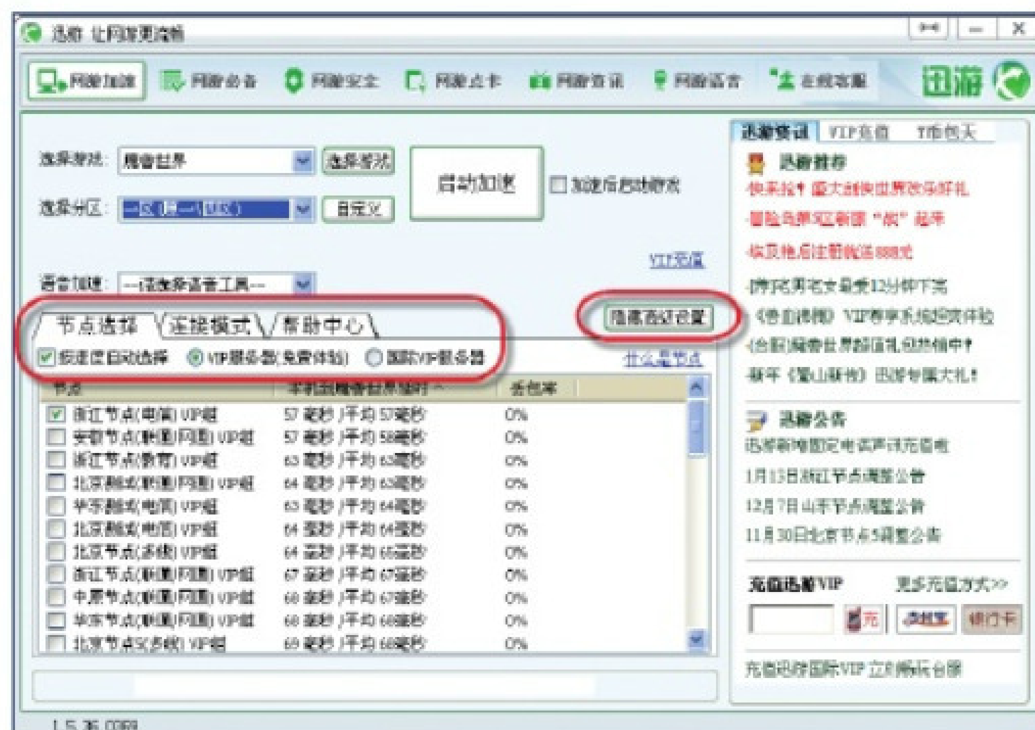
综合以上几点，下面笔者就有针对性的推荐几款网络加速器，供有需要的读者参考。

1）迅游加速器

迅游是一款专门针对网络游戏玩家所设计的加速器，因此如果你加速只是为了玩网游，这款软件是非常好的一个选择。该软件新注册用户可免费体验10天，之后月费为20元。



1 该软件对网游的专门针对性，体现在可针对每款游戏进行不同的设置。由于各游戏的服务器分布情况大不相同，因此这种细节上的区分可进一步提高效率。从“选择游戏”的截图中可看到，该软件基本支持目前国内玩家所能玩到的全部网络游戏、对战平台及网页游戏，并且在每个游戏之后还给出了详细的分区选择。



2 而如果你选择“高级设置”，更可为针对你所在游戏的某分区，选择更快加速节点。





小提示：使用网络加速器，经常会出现一个选择节点的误区——认为节点测试中延迟最少的就会最快。但实际这项延迟显示的只是你与服务器之间的延迟，而实际上有时你要所玩游戏所在的服务器，与该节点服务器之间的延迟，大大超过了你与节点之间的延迟。这时，就算该节点显示延迟最小，也有可能不是事实上最快。因此，使用时不要拘泥于最小延迟，若发现访问缓慢，可及时切换其它节点。

3 最后，该软件还推荐了一些常用的网游工具，以及官方运营的点卡销售等平台性服务。

2）统一加速器

这款软件实际上与迅游同出一家，在连接质量上也有保证。不过它相比迅游而言要简单得多，不能针对特定的游戏进行加速，同时，它的加速服务器并未针对台服、外服等做特殊设置。当然，如果你并没有那么强烈的极致提速需求，只希望跨越电信和网通，同时还希望设置简单，这款软件其实也是不错的选择，因为它的月费仅为10元，是迅游的一半。





2 不过，当觉得连接不是很顺时，你也可点击“加速节点”，手动选择其它连接较快的节点服务器。

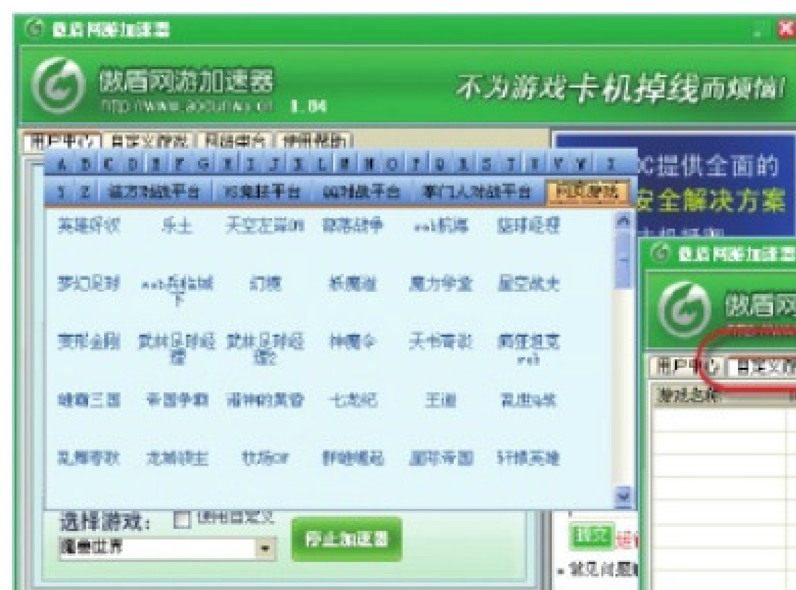
3 另外，该软件还带有一个“统一呼”功能模块，该功能可在电脑上打IP电话，每分钟连接费用为0.2元，该费用与统一加速功能的月费相互独立，若要使用需分别充值。



1 软件的主界面类似于MSN。作为一款通用型网络加速软件，它的使用非常简单，只要点击“连接”键，软件就会自动调用各种合适的配置。

3）傲盾网游加速器

傲盾是一家同时经营IDC业务的知名厂商，因此其在主机节点铺设方面优势明显。与统一加速器一样，它也是国内老牌的加速器软件，在连接速度上已经得到很多用户的首肯。这里介绍的是其针对网络游戏所做的一个专用版，与迅游一样，可选择具体游戏加速，不过就功能上而言要稍简单一些，例如不能进一步选择分区。当然它也有自己的一些特色，除了下面要介绍的功能之外，最吸引用户的可能是它目前的免费策略：所有免费用户均可无限期使用大陆内部的所有加速节点，而这一免费策略由于有傲盾背后的主机实力做保障，显得更让人放心一些。



1 软件在使用上与前面说的迅游类似，都是选择游戏后再连接。软件所支持的游戏也非常多，但不能进一步选择分区。

2 不过傲盾在游戏支持上也有自己的特色。那就是允许玩家自定义游戏名称和服务器IP，这样即便是软件游戏列表中没有的游戏，玩家获得服务器信息后，也能顺利进行有针对性的加速。



3 另外，这款软件还提供了一个有趣的功能：网络电台。可收到国内外众多广播频道，其中还有一些有趣的电台，如猫扑电台等。

2.语音交流

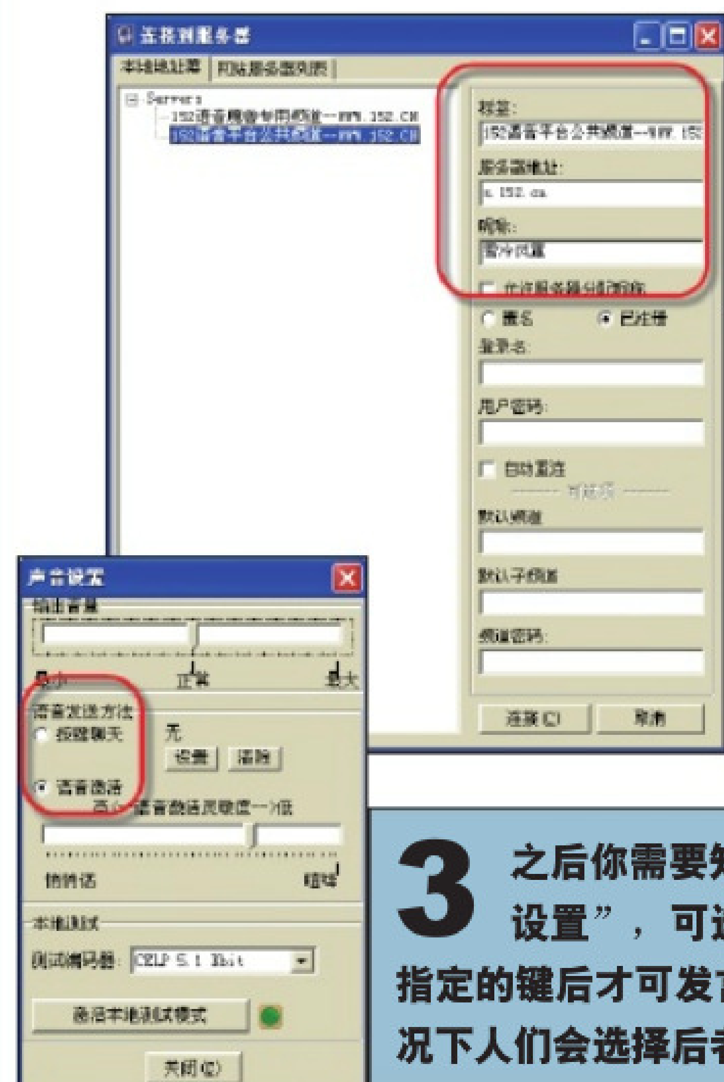
网络游戏往往自身就设计了不错的文字聊天功能，玩家可很方便地进行交流。不过，在许多紧张的对战情形下，要腾出时间来打字，简直就是贻误战机，甚至连简写式的命令发送起来也是分散精力。这时，最方便的工具就是团队式的语音聊天。

下载参考

TeamSpeak：http://download.tech.qq.com/soft/17/25/7011/
歪歪（YY）：http://yy.duowan.com/s/api/download.html
UT Game：http://ut.sina.com.cn/
iSpeak：http://www.ispeak.cn/isdown.aspx?sid=0

1）TeamSpeak

TeamSpeak（简称TS）是全世界最为流行的网络游戏团队语音软件。它的特点在于功能专一，占用资源小，频道管理功能齐全，很是专业。不过该软件没有官方指定的服务器，而是同时发行了服务器端和客户端软件。用户可自行使用服务器端软件架设语音服务器，再让客户端登入。限于篇幅，这里仅介绍客户端软件的使用，供初上手的用户参考。



1 打开软件之后，点击菜单“连接→连接”，将打开连接对话框。这里必须要填入已有TS服务器的名称、地址，以及你要使用的昵称。如果是团队，领导者自然会将这些信息告知要加入的成员。而如果你就是领导者，又不想架设自己的TS服务器，那么就应当主动在网上寻找免费或收费的TS服务器。



2 连接服务器成功之后，根据服务器的设置，你会有加入频道或自建频道的权限。我们以有权限自建为例，要新建频道，只要在某个节点位置上右击，选择“创建频道”，再输入频道的名称、主题，如果需要其它玩家输入密码才能进入，别忘了加上密码信息。

3 之后你需要知道自己如何将声音传出。点击菜单“设置→声音输入/输出设置”，可选择“按键聊天”还是“语音激活”，若选前者，则需按下指定的键后才可发言，而后者只要声音超过某个音量就会自动发言，大部分情况下人们会选择后者（因为百忙之中还是吼声来得最快……）。

2）歪歪（YY）、UT Game与iSpeak

TS功能之强大与专业已被众多玩家所认可，不过它使用时必须要有第三方的TS服务器，却也在造成了一些不便。最好是可以像QQ、MSN群聊那样，能够很容易地发起语音频道，完全不要考虑服务器的问题。事实上国内这种工具现在也已不少，例如新近火起来的YY，以及已运营有一段时间UT Game与iSpeak。这几者功能类似，使用也都很简单，以下就以YY为例稍作介绍。





2 要新建语音频道，只要点击下方的“创建频道”图标即可。在输入频道信息时，一定注意频道类型选择，公开的频道可被任意用户轻松搜索到名称，因此如果要保持一定的私密性，建议还是选择“私密的频道”，这样只能通过频道ID搜索到。要注意的是YY没有完全密保的频道。

1 相信只要是用过QQ，拿到YY几乎不会有任何上手困难，注册用户再登录，界面操作也与QQ、MSN等类似。初上手的用户可将每个语音频道视为QQ群的“语音版”即可，双击某频道就能进入到该频道的语音聊天。



3 新建完成后将得到一个数字ID号，自己或其他用户就可通过软件主界面上方的“输入数字ID进频道”来加入语音聊天。聊天窗口的操作与一般网络聊天室类似，管理员可进行收麦放麦操作，用户可语音交流，也能直接文字聊天。注意频道窗口即便关闭，你仍在频道中，若要完全退出，应当点击窗口右上的红色电源状按钮。



4 软件默认使用的语音输出方式是按住快捷键再说话（默认F2），不过在软件的设置中，你也可将其变更为鼠标快捷键，或是“自由发言”，最后一项即与前面TS中的“语音激活”类似，以超过某个音量为触发基准。



5 UT Game是由新浪开发的一款语音交流平台。与YY相比，它降低了娱乐性，同时声音提示也很人性化（类似之前的TS），并有不错的好友查找功能，总体上显得专业化程序较高。

6 iSpead在具体使用中，通话质量与同类软件相比稍有差距，不过该软件优先将“K歌音质”作为默认音质，也充分体现了它所选择的娱乐性方向。因此在一些休闲游戏中，这种默认音质还是很合适轻松的交流。



三、便利与安全

1.窗口调整：Pitaschio

下载：http://www.crsky.com/soft/13251.html

现在的主流网游都支持窗口化运行，不过窗口的大小、比例，有时就只有固定的数值可设置。以“魔兽世界”为例，其游戏窗口必定会保持4：3或其它常见分辨率固定比例，即便你可在窗口边缘拖动改变尺寸，但长宽比却改变不了。但在某些情况下，我们在游戏时希望改变窗口尺寸及比例。例如有些用户希望能在一个屏幕内左右并排放下两个游戏窗口，又例如自动采集小号所在窗口，有时就希望它只占一小角地方，能够让自己看到角色在采集就好。这些任务都可用Pitaschio轻松完成。

1 启动Pitaschio之后，会在系统托盘处看到程序图标。此时假如你的游戏本身就支持窗口尺寸调节，但只是限制比例，你会发现Pitaschio一经开启，你就已经可随意改变窗口比例了！不过，更细致的调节，以及要对付原本不能调节尺寸的窗口，还是要继续右击程序图标选择“管理窗口”。





2 在弹出的“窗口管理”对话框中，选择你所要修改尺寸或移动位置的窗口，之后在下方的“位置”、“大小”处直接修改数值，再点击后方的按钮，就可发现窗口已经很“听你话”地改变了位置和大小。



3 最后我们来看一个效果图，“大航海时代Online”本是一款不能手动调节窗口大小的游戏，不过经过Pitaschio的调整，可轻松将其缩小放大（双开图，右上为缩小窗口）。



小提示： 如果窗口列表中没有你开启的游戏窗口，一般来说是窗口已经最小化，只要将其恢复，然后点击Pitaschio界面中的“更新”按钮，就能看到该窗口。

Pitaschio除了窗口管理之外，还有很多其它的有趣功能，例如鼠标快捷键、鼠标滚轮调整音量、禁用特殊键盘键、统计鼠标移动距离/键盘某键位敲击次数等，都较实用。不过笔者发现该软件在一些特定情况下会出现导致假死的BUG，此时不要慌乱，耐心等待几秒就能恢复正常。另外若是对Pitaschio的其它功能感到不习惯，可在改变窗口位置后即将其关闭，或是右击系统托盘图标选择将其暂时禁用。

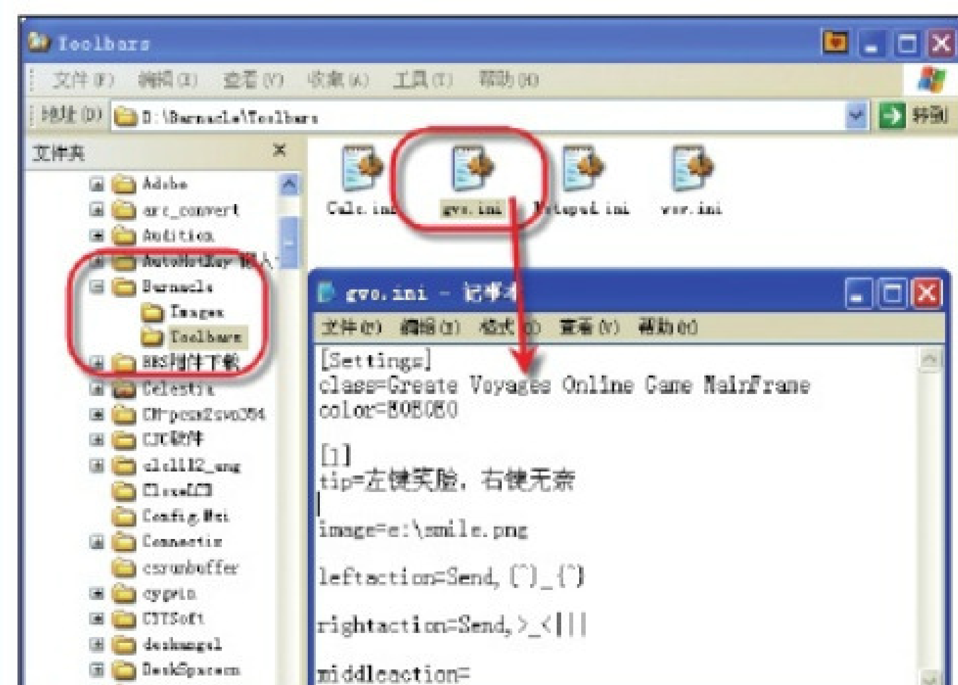
2.快捷键鼠输入：Barnacle

下载：http://www.donationcoder.com/Software/Skrommel/Barnacle/Barnacle.exe

这款软件的功能则更为有趣实用，它可为任意窗口添加工具栏，而工具栏中图标的图案、大小、功能等都可由你指定。其所支持的功能包括发送字符串，点击窗口某个位置等。因此你尽可想办法增加一些新的玩法，例如点击某个图标，就能输入一个复杂的文字表情符，又或者嫌游戏窗口中某个点击位置太小，每次找半天，就可安排一个大图标，直接点击完成该功能。不过Barnacle在使用上稍微复杂，需要通过改写ini配置文件来完成目标，以下就通过两个小实例来简要说明。

1 第一个实例是为“大航海时代Online”增加一个表情快速输入图标。由于该软件同样是根据前面我们提到的“窗口类名”来判断是否给某窗口添加工具栏，因此我们必须首先获得游戏窗口的类名。利用上文提到的Spy++ Lite和Pitaschio都能快速找到类名，不过本软件也提供了一个小小的侦测功能：只要右击系统托盘处的程序图标，选择“Show Info”，之后软件将弹出一个气泡式的小窗口（要取消气泡只需再次重复本操作），当你将鼠标移动到目标窗口时，就能在该气泡中看到窗口类名（Class）。这里我们同样看到类名为“Greate Voyages Online Game MainFrame”。





2 Barnacle主程序在运行之后，会生成“Toolbars”及“Images”两个文件夹，我们现在进入Toolbars文件夹，在其中新建一个“gvo.ini”文件（该文件名可任取），编辑其内容如截图所示。

对gvo.ini中代码的说明

[Settings]

class=Greate Voyages Online Game MainFrame

..................class=后跟的是窗口类名

color=E0E0E0..................新增工具栏的RGB颜色，E0E0E0为灰色

[1].....................................表示以下是第一个图标的说明

tip=左键笑脸，右键无奈...鼠标悬念图标时显示的文字提示

image=e:\smile.png..........图标所使用的图片

leftaction=Send,{^}_{^}.....左键点击时发送的字符串

由于“^”实际表示的是Control键，因此正常^号要用{}括起来

rightaction=Send,>_<|||....右键点击时发送的字符串

middleaction=..................中键也可设置动作，这里略过没用

Barnacle的限制和几个技巧

限于篇幅，这里不可能对Barnacle的功能及ini文件编写作详细的介绍。建议想进一步学习的朋友可参考安装文件夹下的“Barnacle.rtf”文档。同时，由于Barnacle是用AutoHotKey（AHK）编写的，因此ini文件中发送字符串的规则与AHK一致，有兴趣的可参考AHK的教程文件（本栏目2009年11月中曾对AHK做过详细介绍，亦可参考）。以下简要说明一下该软件的限制与几个简单的技巧：

限制1：不能发送双字节的字符，因此像“o∩_∩o”这种表情就发送不了，因为“∩”为双字节字符，而汉字全为双字节，因此也发送不了。不过该功能实际上较大的作用，笔者认为可用来快速登录（当然这样就要将密码写在ini文件，要做好安全防范），例如可左击发送“用户名{Tab}密码”，就可先发送用户名，再按Tab键，然后输入“密码”。

限制2：在加入Barnacle工具栏后，由于整个游戏窗口尺寸不变，而工具栏要占据一部分位置，原先的画面就会下压。但部分游戏仍以原画面的尺寸来判断鼠标点击的位置，这样就会有偏差（魔兽世界就有此问题）。这无疑会给游戏造成不利影响，那么对这种游戏最好不要使用Barnacle。

技巧1：显示图标时，实际上可直接调用Exe或DLL文件中已有的图标资源，例如要调用一个EXE文件的图标，只要用类似这样的语句就好：“image=C:\Windows\System32\Calc.exe,1”，意思是调用Windows自带计算器的程序图标。

技巧2：制作自己的图标时，最好是存储为透明格式，例如GIF或PNG，而制作时，也要将图标周围的白边或杂色删除，这样显示在工具栏上，就不会觉得图标周围有白边或杂色，显得突兀或难看。

技巧3：Barnacle在第一次执行后，会生成两个默认的ini示例文件，分别针对系统自带计算器和记事本，因此实际编辑代码时，可直接复制其中某个ini文件，再以其为基础修改出自己的代码。

技巧4：如果嫌图标太窄，点起来麻烦，可修改安装文件夹下的Barnacle.ini文件，将其中的“buttonw=”后改为更大的数字。另外注意，无论是修改哪个ini文件，要使其起作用，都得先退出Barnacle再重新运行。



3 这时回到游戏窗口，会发现窗口上方多了一条工具栏，该工具栏上目前只有一个图标，鼠标悬停时有提示，左击发送笑脸表情字符串，而右击则发送表示无奈的字符串。



4 下面我们再来增加第二个图标，点击该图标后相当于点击了一下窗口右侧的道具栏图标。由截图代码可看到，相比于上一段代码，这里只是简单地把左击指令改成了“Mouse,Left,495,200,1,window”，它的意思是在当前窗口（最后的window）的“495,200”位置处，左击1次。

3.安全帐号启动：360保险箱

下载： http://www.360.cn/down/soft_down9.html

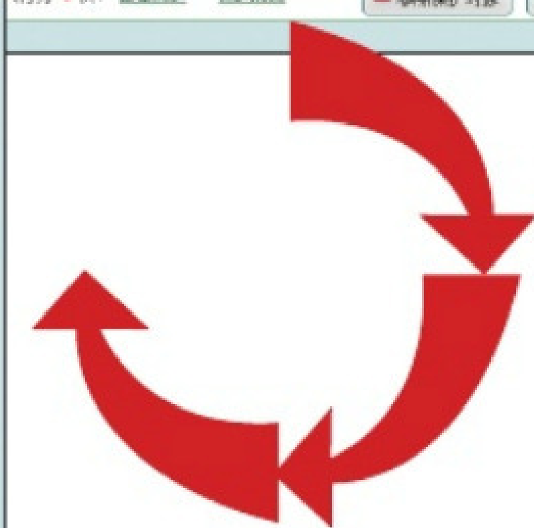
对于网络游戏而言，帐号的安全性始终都是第一位的。然而时下木马流行，木马自身更新速度变快，一个普通的用户想保证自己的机器不被人“设伏”，即便有杀毒软件也不见得万无一失。而360保险箱从另外的角度入手，一方面对系统关键位置进行扫描，另一方面从程序行为的角度对软件进行保护，有效防止木马对软件的注入等非法举动。双重保护可让你的帐号安全性大大提升。



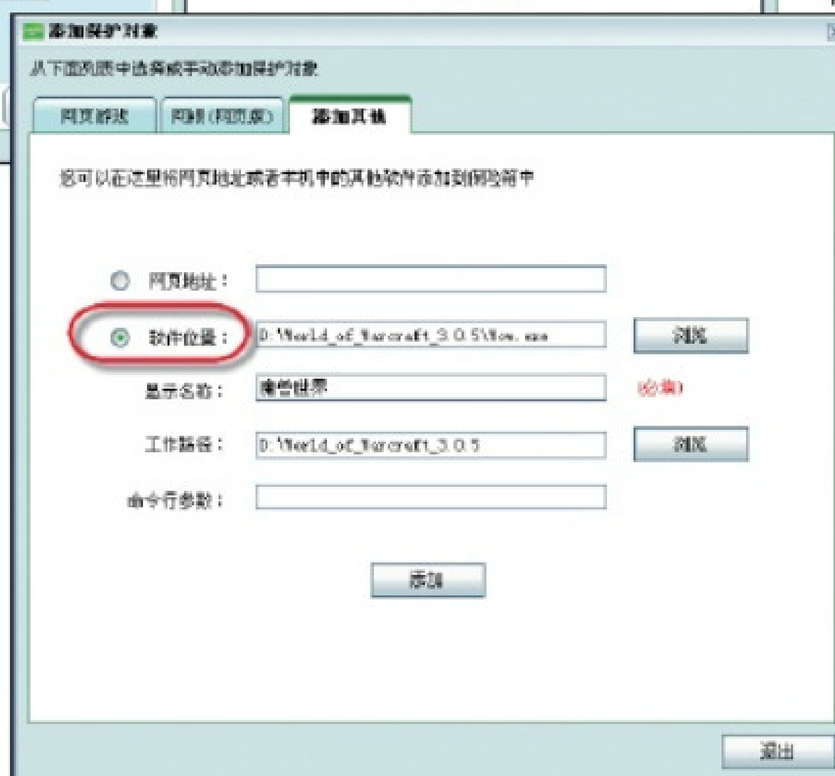
1 软件开启后，即可对整个系统进行扫描，智能识别需密码保护的软件或网址。例如QQ、MSN、飞信、多家银行的网银，都可被自动识别。

2 不过自动识别仅对200余种软件和网址提供支持，若是你的网游不在识别范围之内，或直接就是绿色非安装版，那么就需要手动将其添加到360保险箱中。在主界面中点击“添加保护对象”按钮，弹出对话框中的第一页是让你添加各种网页游戏，网页游戏玩家可在此添加自己的网址。









4 添加完毕后，每次要启动游戏，一定要从360保险箱中启动（从资源管理器中直接启动无效）。启动时会看到360保险箱将自动对键盘驱动、待保护程序的运行目录/网络环境以及系统运行环境等进行完整扫描，没有发现问题后才会启动游戏，并接下来对游戏的进程进行实时保护，完成双重保护的任务。

3 非网页类的游戏则需点击“添加其他”标签页。在这里选择“软件位置”，并浏览到要保护网游的主程序文件（笔者这里建议直接添加主程序文件，而不是导入文件）。部分主流网游浏览主文件后会自动填好“显示名称”，否则你还需在此填写要显示在360保险箱中的名称。

显然用360保险箱保护网络游戏，会增加游戏启动前的等待时间，不过千万不要因此而嫌麻烦。毕竟安全问题重在日常防范，为了帐号的安全，每次登入付出半分钟到一分钟的等待时间，是值得的。



红彤彤的网络世界

■北京 闲云随风

新人新作

林晓：其实作者不是新人，其实这篇小说也和游戏的关系不大。不过在我看小说的过程中，我眼前总闪动着网游里那些分分合合的爱情故事，是不是与网络相关的爱情，都有点飘乎不定？

今年的正月初一，很巧合地是西方的情人节，似乎是将爱情提到了一个很严肃严重的程度上。于是，这篇小说就自然而然成了我的发稿首选。正太们会变成怪叔叔，灰姑娘脱下水晶鞋就得进厨房关心柴米油盐，你侬我爱仅仅只有爱情的生活，似乎只能存在于网络世界里。

还是祝天下有情人皆成眷属，给大家拜年了。

红彤彤上网聊天，给自己找了一个很好的理由。

2005年年初的时候，有个朋友说，叫他给搞个策划，说中国电信出钱，想搞一个网络故事，主旨是网络给人们怎么怎么带来了方便、快捷、幸福的生活。红彤彤说，困难。朋友问，怎么困难？红彤彤说，我从来就不上网，并且禁止我儿子上网，你叫我怎么给你策划？没过几天朋友拿来了一个无线上网卡，说，中国电信给的，随便使。

于是，红彤彤便开始了上网，开始了聊天，开始了寻找故事。

然而，不经意间，红彤彤却自己走进了自己的故事里，宛若庄子在某一天夜里梦见了蝴蝶，一觉醒来之后，却分不清自己是在蝴蝶的梦中，还是蝴蝶在自己的梦中了。

红彤彤刚开始上网的时候，还不会打字，只用一个指头在键盘上找字母，俗称“一指禅”。他第一次网上聊天是在263的聊天网站上，给自己起名字的时候，他用食指在键盘上随意的按了“HTT”三个字母后，马上电脑上就出现了红彤彤三个字。红彤彤，他觉得这个名字很响亮，很好听，于是他按了回车，就登录了上去。聊天网站的界面在他眼前打开的时候，他的第一感觉是盲从，面对一行行各式各样颜色的字体在屏幕上快速地翻动，觉得眼花缭乱、目不暇接，甚至无所适从。他忽然就想到了自己文革时期被送回老家一年后，挂着一身的污垢由老爸带着，到临近的通信兵司令部去洗澡的情景：一个大大的池子里面赤身裸体的浮动的都是人，一个挤一个，他用手捂住身体上最为皴黑的膝盖，不知该如何下到那池子里面。聊天室里第一个跟他说话的应该是一个很善良的女性，让他觉得像是那次洗澡，老爸把自己给拖进池子里去的那一瞬间。你是个小姑娘吧？喜欢穿一身红衣裳？那个女人问。红彤彤说不是，是个男人。对方表示不信，嘱咐他，这里很乱，乌七八糟的什么人都有，你要多加小心。红彤彤就说了谢谢，告诉对方自己是想到这里跟大家聊点正经的，寻找点故事，好进行创作。对方说，这里找故事？恐怕没有吧。红彤彤不相信，按照那个女人的指点，开始找人聊。

应该说，火炼碧绿并不是和红彤彤第一个聊天的人，也并不是和他第一个见面的网友。然而，自从他和她在网上相识了之后，红彤彤竟然让自己走进了自己的故事里。

时间是2005年5月13号。那天下午将近五点的时候，红彤彤见一个红酥手的名字挂在网上，从不跟任何人说话，便觉新奇，就点了她。可是跟她连说了几声“你好”，对方却始终置若罔闻。红酥手的这份孤傲更激起了他的兴致，于是想了一下，红彤彤便把自己的名字给改了，叫黄藤酒，再次登录到了网上。红酥手，红彤彤说。黄藤酒，红酥手马上有了回应。红彤彤一看，立即兴奋了起来，敲出“满城春色宫墙柳”一行字。红酥手接下来说东风恶，红彤彤就接了欢情薄，红酥手就发过来一个落泪的小人头，说，一怀愁绪，几年离索。红彤彤便也发过去一个落泪的小人头，说，错、错、错！对过了这首《钗头凤》之后，红酥手一反常态，主动起来，反问红彤彤道，问君何方神圣？红彤彤说，草莽家在北京，并问道，请问您云游何处？红酥手答，小女子

居于杭州。啊，红彤彤来了诗性，叹曰，君住运河头，我住运河尾……红酥手马上和道，日日思君不见君，共饮一河水！和罢，两个人不由得都“哈哈哈”大笑起来。巧，红酥手说。缘，红彤彤说。你信佛？红酥手问。不，但是我听说，红彤彤说，佛教上讲，两个人擦肩而过，须得上世有五百年的修行。啊，那我们现在在这里聊天，红酥手说，最少上辈子也修行了三百年了。沉默一会儿，红酥手又问，可问君贵庚否？红彤彤便答，虚度四十有八。怎得就喜欢这首钗头凤？红酥手问。红彤彤想了想，说，同是天涯沦落人。讲到此处，红彤彤的心上忽生伤感，便动手把自己的名字又改了，变成了好男四十八现在还没家——苦哇。

没想到，名字刚刚一改，便有一个叫火炼碧绿的找上来，说，你好。红彤彤原本的心绪还在红酥手的身上，还陆游和唐婉那凄切的爱情故事里面，只顾和红酥手继续着“春如旧，人空瘦。泪痕红邑鲛绡透。桃花落，闲池阁，山盟虽在，锦书难托。莫、莫、莫”的赋和之中。没想到火炼碧绿紧追不舍，继续问，你的名字是真的么？红彤彤有些不耐烦，就反问，什么是不是真的？你说你四十八，火炼碧绿说，现在还没家。红彤彤说，当然是真的了，难道骗你有什么好处么？对方看了这话，笑起来，说，那倒是。顿了一下又说，我们同病相怜吧。看了火炼碧绿我们同病相怜吧这几个字，红彤彤才回神过来问，你也是单身？嗯，对方回答。你多大？红彤彤继续问。对方说，我小你几岁。红彤彤就问她单身多久了，见对方回话说，自己去年年底办理的离婚手续，红彤彤赶忙地敲出“缘分”两个字。火炼碧绿就问，什么意思。红彤彤说，我正好也是去年年底离婚的，12月21号。上帝呀，火炼碧绿叹道，怎么会有这么巧的事？是呀，红彤彤说，我也没想到，要么我怎么说缘分呢。接下来，火炼碧绿又慨叹了两次上帝，慨叹了两次缘分。一次是她问他家住什么地方，他说住玲珑路，她忙说，上帝呀，怎么会那么巧，我就住玲珑路北面一点的紫竹桥！第二次是她问他做什么工作，他回答说，自由职业，专事文字写作。她忙说，上帝呀，我是彻底的相信缘分了，天底下就有那么巧的事，我在杂志社做编辑！看着火炼碧绿敲在电脑上的文字，红彤彤便也觉得十分的新奇，正应了那句“无巧不成书”的老话。至此，红彤彤就完全忘却了红酥手，忘却了他们关于《钗头凤》的话题，一门心思和火炼碧绿一来一往的聊起来。

在继续问了对方诸如身高多少，体重多少，孩子多大，兴趣爱好若何之后，红彤彤感觉到自己浑身上下的血液都热起来，大有相见恨晚的感觉，于是提出通话聊天的想法，对方也没迟疑，马上就把电话号码发了过来。电话里，他说她的声音很好听，她也说他的声音好听。她问他是不是经常在网上，他说不是，只是最近要搜集点素材，才进了聊天网站。她说她这是第一次，是同事们鼓励她进来的，同事们说，你别老苦着自己了，到网上聊聊天，说不定还能遇上一两个好朋友呢。他就说，恭喜你，你的目的达到了。是么？她说，真是这样么？的的确确，他说，你找到了一个可以信赖的好朋友。那天的电话，他们持续聊了两个多小时，直到火炼碧绿的儿子找到办公室里，说饿了，你怎么还没回家做饭呢！火炼碧绿对儿子说了宝贝儿，马上马上，依依不舍地和红彤彤说抱歉，儿子的肚子已经打仗了，两个人才结束了通话。

红彤彤和火炼碧绿的见面约在了两天后的下午。地点是植物园。

尽管红彤彤预想了两个人见面后的种种开局和结尾，但是进了公园之后的事态发展，还是让他始料不及。一开始的时候，他们先找了一块平整的石头膝盖挨着膝盖地坐了下来，他还在寻找着话题，她却开门见山讲述起自己失败的婚姻。她说，她和前夫曾经是一个单位的同事，1989年开始恋爱，后来结婚生了孩子。单位人浮于事，整天呆着无事可做，她就鼓励他继续学习，考研深造。孩子两岁时，他考上了财经学院的研究生，毕业后自己开公司做起了生意。她说，那段时光是她一生之中最值得回味的日子，那段时光留存着他们一家无数美好和温馨的脚印。他们在同事之中第一个有了自己的汽车，第一个有了自己的房子，再之后他们开着汽车去全国各地旅游，一路住的都是五星级的酒店。说到这儿，她把脸侧了过来，给了红彤彤一个苦涩的笑。夕阳柔和地落在她的额发上；风像是一位和蔼老人伸出的一只手，不断抚慰着她的发梢。透过夕阳，红彤彤看到她那双躲在眼镜片后面的眼睛，已经红起来，闪动着莹莹泪水。钱，给了我们许多的快乐，可是钱，也让我们这个家走向了毁灭。她接着说，有了钱，男人就开始守不住自己的心了，知道他找女人，我一开始是忍，希望那只不过仅仅是一条河分出去了一个枝杈，最终还会顺着水流回归到主航道上来。我尽自己最大的可能，温暖他、感动他，可是我的隐忍只换来我们之间无休无止地争吵，到后来，他一进家门看什么都不顺眼，打孩子、骂孩子，打我、骂我……

夕阳的温柔，没能拦阻住她的呜咽；风那双老人的手，也没抚平她内心漾起来的那股悲伤；泪水，冲破了她十个指头的遮掩，脱缰奔马似地奔涌了出来。红彤彤不知所措，试探着把手放在她的腿上，摇一摇，说，别，别，你别这样……我能理解你，要么，你就哭出声儿来吧！火炼碧绿果真就把头往他的肩头上一靠，说了一句，让我靠靠你，便失声痛哭起来。红彤彤把她搂在怀里，用手不断拍着她的后背，劝慰道，好了，好了，都过去了，都过去了……起来，抬起头来，那边过来几个学生，他们都看咱俩呢。

火炼碧绿似乎是没有听见，她长长地喘了几口粗气，把抽泣平息了一下，依然把头倚着他的肩上说，我们刚刚离婚的时候，我觉得我都要崩溃了，我好几次一个人爬到楼顶上，坐到大半夜，我好几次都想从上头跳下去。别瞎说，红彤彤忙打断了她的话，说，你还有儿子，你怎么能这么做呢。就是因为儿子，火炼碧绿紧紧抱住他，说，就是因为儿子他，我的心才被撕扯得这么粉碎。

夕阳，把一份对整整一个昼日的眷恋，都投在了他们座椅前前后后的草地和山石上。于是，树木便拖起了长长的影子，和夕阳悄声话别。红彤彤和火炼碧绿彼此依偎着，一动不动。她听着他的呼吸，他听着她的心跳。夕阳，就把所有的余晖全部送给了他们，在他们的身上涂抹了一层又一层的温暖颜色。

他把她送到家门口的时候，她扯住了他的手。

孩子睡了，她说，轻点。红彤彤点点头。用钥匙把门打开之后，她回过头去问，我这不是引狼入室吧？红彤彤就把她拦在了怀里，贴在她耳边说，要是狼，也应该是一匹好狼。

第二天早上起来，红彤彤说，你的房子可真大，有多少平米？300吧，火炼碧绿说，来，我带你看看，这是书房，这是孩子的卧室，这间是用来招待朋友的卧室，也兼小书房，四室三卫。客厅呢？红彤彤问。客厅八十平，火炼碧绿说，你看这盏落地灯怎么样？嗯，漂亮。这盏灯要多少钱？红红彤随口问。你猜猜看。火炼碧绿说。3到4千？红彤彤试着说。3～4千？火炼碧绿一脸不屑回答，十万！十万？这象牙是真的？红彤彤



惊异地看着落地灯上那颗象牙，问。哪里，火炼碧绿说，要是真的十万可就拿不下来了。

那一天红彤彤没再上网和火炼碧绿聊天。晚上，红彤彤给火炼碧绿打了电话，说要约她出来说说话。火炼碧绿迟疑了一下，同意了。在她家附近的公园里，他说，白天我想了很多。火炼碧绿看了看他，问他都想了些什么。你和我，红彤彤说，我想了半天，我觉得我们昨天太冲动，其实，我们不合适。你指的是……火炼碧绿还没有讲完，红彤彤就接上说，是我们的差距太大了，我们两个其实是完全不同的两个阶层。火炼碧绿看着身边的红彤彤，停住了脚步。把手从兜儿里拿出来，攥住了红彤彤的胳膊，说，我早就想过了，这座豪华的大房子，就是我的坟墓。他先是埋葬了我的家，以后还会埋葬我的后半生……

送火炼碧绿回到她家的楼下，红彤彤伸手要搂火炼碧绿，火炼碧绿躲了。她摇着头说，就到这儿吧。你早点儿回去休息吧，昨天太累了。骑车走在回家的路上，红彤彤一直关注着自己的手机，时不时地从兜里掏出来看看，他总觉得火炼碧绿会打个电话过来，说，你上楼来吧。可是一直到家，他的手机也没有响一声。第二天上午打开电脑，却意外的收到了火炼碧绿发来的一封邮件：

你好！

真的，我没想到会是这样的！昨夜我无法入睡，我不甘心我的命运，离开你使我一直流泪！

我知道你疼我，我更能感觉到你对我的爱意！昨天你对我说：一直陪着我、等我，直到孩子接受……亲爱的，谢谢你……

但若让你这样等我，我无法原谅自己，那我太自私了，我的良心不允许我这样，我希望你能得到你的幸福！

就像昨天晚上，我知道你想我，我也非常想你，与你在一起我非常满足与快乐！这是我这么多年都没有享受到的！我也告诉过你，我才体会到做女人的快乐！昨天我让你走，一是因为我孩子的事让我分心，我没有想清楚今后的路该如何走；二是因为，我怕你累，你下午还肚子疼，晚上又吃了辣椒，你还得骑车回家，那样对你身体非常不利，你知道我有多在意你！

亲爱的，再说这些也没有意义，我知道我伤害了你，但我没有勇气当面对你说“对不起”，也不祈望你能原谅我，只希望你能忘记这一切，一切从头开始！

今天我到办公室后也无法工作，总想同你说话！但我不知你有心情听我唠叨吗？

看了这封信，红彤彤的心里潮热起来，他立即给火炼碧绿打去了电话。

过了几天的周五，火炼碧绿说她跟儿子谈过了，他同意见你，你过来吧。

红彤彤记得那天晚上，他和火炼碧绿躺在床上聊了很久。他说他没有正式工作，写作挣不来大钱，写出来的文字有人用还好，如果没有人用，还不如一堆垃圾。她说，没关系，这么多年了，你不是也生活得很好么，今后，你能自己养活得了自己就行了，我是过来人了，不稀罕大富大贵了。他说，他还有老妈老爸还有孩子，她说没问题，咱家地方大，还有两间房子没人住，正好把书房和小书房收拾了，叫他们一起过来住。

第二天早上醒来之后，红彤彤看了一眼还在朦胧中的火炼碧绿，知道她累了，没睡好，就说，你先躺着，我去做早饭。火炼碧绿翻腾了一下身子说，没事，东西你不知道在什么地方，一会起来我做。另外，是不是吃完饭，你领我到你家去看看？这句话让红彤彤感到非常地突然，但红彤彤马上反应过来了她要去他家看看的目的，毕竟是在网上认识的，互相不知底细，换句话说，他要是偷了她家的东西跑了，她都没出去寻他去。于是他强笑着说，好好，其实你不说，我也要请你到我家去看看。

去自己家的路上，红彤彤一直很紧张。有几次火炼碧绿问他话，他都指东答西。并且还不时把手机掏出来看看时间。原来，在他的心里，一直惦记着一个住在他家里的女人，这个女人是这年年初认识的。春节前的几天，在网上有一个叫冰湖的女人留了言，问有谁能接纳她在京过春节，对方条件是单身、年龄48岁左右、大学毕业、有独立住房、身体健康，她给对方的回报是照顾好对方，做饭洗衣等等。红彤彤就上去和她说话，问，照顾好对方指的是什么？冰湖说，你没那么弱智吧，一个男人和一个女人住在一起，还能指什么？红彤彤又问，春节这几天能有几次？冰湖反问，几次？你能几次？红彤彤说，一天一次吧。冰湖马上回复道，我以为你是老虎呢，也不过如此，到时候你别跪地求饶就是了。在指定地点两个人见了面之后，双方感觉都不错，于是，春节放假，红彤彤就把冰湖领到了自己的家中。这个女人是在北京的一家外企工作的白领，上班的时候住在单位的办公楼里，春节单位放假，办公楼封闭，她就没有了栖身之地，因此她就选了这么一个方式过节。在一起度过了七天的假日，临上班的那天，两个人都生出了恋恋不舍的意思，她没说要走，他也没说要她走，于是冰湖就断断续续地一直住到了今天。

不过，红彤彤一直以为那次火炼碧绿去他家，自己很幸运。冰湖有自己家的钥匙，况且那天正是周六，冰湖每时每刻都会用钥匙打开他的房门，不期而至。因此，红彤彤在自己家中陪着火炼碧绿闲谈的时候，虽然把微笑堆在脸上，并时不时地用几句幽默话逗火炼碧绿开心，但每一分钟

里他都如热锅上的蚂蚁一样备受煎熬。不仅楼道里每每传来上楼的脚步声他都要把心提到嗓子眼儿上来，就是火炼碧绿在他的屋里划出的一道道巡视的目光，都叫他一次次地心生惊悸。因为写字台上，有冰湖的大瓶小瓶的化妆品，衣架上有冰湖的胸罩，卫生间里还有冰湖用的卫生巾。好在那天火炼碧绿全然没把这些放在眼里，就连自己脚下的那几根冰湖的长头发，用脚踩来踩去地搓了好几遍，她都视而不见。

火炼碧绿来过之后，红彤彤委婉表达了请冰湖搬走的意思。不过他没说自己找到了女朋友，这么说，他怕伤了她的自尊，他只是说儿子要回来和他一起住。冰湖说，他回来怎么了，我一样可以帮你照顾他呀。红彤彤说，那不好，我们这个样子不好叫孩子看到，否则他会轻看他老爸的。那一夜，冰湖无语。一番激情之后，就倚在他的怀里听着他的呼吸，一动都没动过。第二天早起，红彤彤推上自行车送冰湖回去，冰湖一直用手牵着红彤彤的胳膊。到了她住的地方，她停下来，把手袋包自己背了，嘴角向上一咧，浅浅地笑笑，问，以后，还能见到你么？红彤彤在她脸上轻轻掐了一下，说，嗯。

和火炼碧绿相识两个月之后，红彤彤申请了一个邮箱。并且给火炼碧绿发去了一封邮件。

亲爱的：

我把所有你发给我的邮件都放到了这里，这是我们的专用邮箱，我给它取名叫“流金岁月”，你看如何？

我把你的邮件又都重读了一遍，特别还把你发邮件的时间重读了一遍，觉得，它们就像脚印一样，那么清晰。

早上你说，你的杂志又该出片子了，是的，不是不觉间，我们在一起都已经渡过了两个月的欢乐时光。

于是——

它们，叫我想起了第一次听到你的声音时的激动；

它们，叫我想起了你拥着我漫步在夕阳下的温馨；

它们，叫我想起了你把心贴在我胸口上的赤诚；

或许，时光将慢慢远去，然而，不管他把我们带到哪里，他们都将会把我们的真爱、把我们的欢乐、把我们对生活的注释，如同脚印一般的，烙印在那厚重的土地上。

这厚重的土地是什么？

是我们的世界。

这厚重的土地上有什么？

有我们欢乐的家庭，有我们的相濡以沫，更可贵的是还将有我们金子般的收获……

我寻到了一块璞玉。

我早就说过——

要是没发现你这块璞玉，将是一个人的最大遗憾。

我发现了。

我寻到了。

我觉得我真的很幸运、很幸福！

收到这封信之后，火炼碧绿给红彤彤回复了邮件，说，这个邮箱叫“流金岁月”真好，看了你的信，我的感觉只有两个字——幸福。

在这份幸福之中，红彤彤开始考虑什么时候把自己的父母接到火炼碧绿家的大房子里，一家人共同生活。红彤彤的母亲知道这件事情后，考虑得更周全，说搬过去好，这样也可以照顾她们娘俩，叫她们回来之后有个热饭吃。再有，把咱们住的房子出租了，每个月的房钱足够咱们全家人的吃喝了呢。然而，这个想法红彤彤还没来得及跟火炼碧绿商量，在一个周五的早上，火炼碧绿就做出了一个令红彤彤十分震惊的决定。

这个决定之所以说是震惊，红彤彤主要觉得它没有前兆，没有起因，甚至都没有由头。头天晚上睡下的时候两个人还好好的呢，第二天早晨火炼碧绿忽然从嘴里冒出一句：咱们分手吧。红彤彤听了个莫名其妙，他停住正要迈向卫生间的脚步，皱起眉头问，你说什么？火炼碧绿从床上坐起身来，很正式的说，咱们分手吧！再往下的对话，红彤彤记不太清楚了，大概就是他问她，这究竟是为什么？火炼碧绿说，咱俩不合适。咱俩是在一个不合适的时间，不合适的地点，在一个特殊的原因下认识的，所以现在冷静一想，我们俩睡在一张床上，实在是很荒唐！火炼碧绿还说，在这种情况下和他相识，她相当后悔。后来，火炼碧绿讲了关于再嫁的一些具体想法：比如她要找的这个男人要有正式工作、月收入8000以上、有房子、有汽车等等。他记忆很深的是她的最后一句话，她说，我现在是掰着手指头过日子，我这300平米的房子每年的物业费是两万多块，平均到每个月是两千多块，平均到每一天是七八十块。他好像记得自己说既然这房子花费这么高，怎么不考虑把这套房子租出去，再租一套相对便宜的房子住？何必捧着金饭碗为吃饭犯愁？她说那绝对不行，没有宽敞的大卫生间，没有宽敞的大厅，我没法居住。他还记得，那天早上他走进卫生间之后就哭了。她闻声进来后，用手拍着他的后背，迟疑了一下，说，你别难过，要么，咱们不分手了，好不好？说完，还替他擦去了脸上的泪水。

三天后，在网上，火炼碧绿又跟红彤彤提起了分手的事。红彤彤同意了，并约好那天晚上去她家取自己的东西。

那天的天气很热，空气凝固了似的，潮湿的黏住人一动不动。事先接到了她的短信，来到火炼碧绿的家，红彤彤就直接奔了楼前面的篮球场。见她正陪着儿子打篮球，于是他就站在一边，远远地看着。火炼碧绿见到他就冲他招了招手，问，你不来打一会儿？红彤彤没说话，只摇了摇头。他当时很想笑一下，但是没有笑出来。火炼碧绿就说，那你稍等一下，我们再打一会儿。红彤彤就寻了块石头坐了下来，看着火炼碧绿修长的身子在篮球场上一蹦一跳的，脑子里就想象了起来，想象着将来会有怎样的一个男人陪在她的身边，将来会有怎样一个男人拥有她的肉体。就在他顺着自己的心境往下胡思乱想的时候，火炼碧绿走到他的身边，把篮球塞在了他的怀里，脸上多少挂了些许不自然在上面，说，走吧，回家!火炼碧绿的这句话，让冻结在红彤彤胸口上的那块冰，一下子就融化了。

接下来，按照红彤彤的话说，他就一个心眼儿的跟火炼碧绿过起了日子。比如，火炼碧绿从不去早市，她说她受不了早市上人的摩肩接踵，吵吵嚷嚷，他想，大概富人都有这样的毛病吧，于是他就每天去早市上买菜，并且买最好最新鲜的，从不讲价。比如，她说喜欢自己家里蒸的馒头，说自己家里蒸的馒头香、甜，尤

其是不吃菜干嚼，越吃越有滋味，他就叫自己的母亲发面蒸馒头，并且馒头要在五点半钟左右蒸好，他差十分六点准时把热烘烘的馒头送到她家的餐桌上。比如，火炼碧绿的儿子发烧了，他就夜夜守在这孩子的床边，喂药喂水喂饭，甚至比对自己的孩子还要上心。红彤彤还解释说，他这样做，并不是想表现什么，他是出于真心，出于他发自内心对她的爱。

不过，红彤彤的这股热情，却被现实生活一点点浇灭了。就这一点，红彤彤举了几个生活中的小例子。有次一位朋友在上午十点钟左右的时候来了个电话，说要找他谈点事情，问他在哪里。他就说他在家里。对方说那好，你把地址给我，我这就开车去找你。他就顺口把火炼碧绿家的地址告诉了对方。放下电话后，红彤彤觉得应该跟火炼碧绿打个招呼，于是就给她发了一条短信，说，有个朋友要来家找我谈点事情，你看可以吗？他原本以为发这条短信只是一种尊重，只是一种礼貌，虽然家是火炼碧绿的，但做为家庭的一员抑或说做为家庭的主人之一，他在家里会见个客人，她肯定是会同意的。但是她回复的短信，却叫他感到大失所望，并且很不舒服。她说，不行，我的家里从来就没来过陌生人，你要会见你的朋友，请找其他地方吧。又一次是一天她郑重其事的对他说，从今天晚上开始，你不能过来了，孩子要期末考试了。红彤彤当时记得自己把嘴张开，半晌没说出话来。他不明白，自己作为这个家庭的一份子，孩子考试了，怎么就不能过来了呢？自己在这里难道会影响到孩子的考试成绩么？自己不是那么不懂事的人吧，平日里，自己在这里是电视都从来不看的，就怕影响孩子的学习，况且，孩子的作文不是一向都是由自己来辅导的么？

类似这样的事情后来接着又出现过两次，一次是一个邻居在她家做客，她发来短信，说，你今天不能过来了，家里有客人。一次是他的父亲住医院，他由于陪床好长时间没有见到她了，她来短信说想他了，他就特意抽出了一个晚上过来陪她，可是刚刚进门不久，大概连十分钟都没到，一个电话打来了，是她儿子的干妈，说是要到她家里来坐坐，她就用了很抱歉的眼神看了他，他知道，那是她要送客了，于是只好起身告辞。再之后发生的一件小事，叫红彤彤终于明白了一个道理。那天晚上到火炼碧绿家来的时候，红彤彤买了几瓶果茶，火炼碧绿看了看表，快九点半了，就问儿子，说，你喝果茶么？她儿子摇头，说，不喝了。火炼碧绿一边说那我就收冰箱里了，一边把果茶端进了厨房。红彤彤看着火炼碧绿把果茶端进厨房，一脸的无奈。这个家里，自己难道不存在么？难道自己就不值得她征求一下意见么？这一夜，红彤彤躺在床上，想了许多，想了许久。他终于明白了，在火炼碧绿的心目中，只有儿子是她的中心，以儿子为中心以她自己的生活圈子为半径画圆，这就是她生活的全部。并且，他清楚地看到，在这个圆圈里面，根本就没有包括进他的本人。他虽然拿着她家的房门钥匙，出入自由，可从他每天晚上到这儿住的角度上说，他不能影响到她的亲朋好友到家里来做客，那么他充其量只不过是一个借宿者；从他每天都要和她在一个床上共枕同眠上说，他虽然拥有了她的身体，可以任意抚摸她的每一寸肌肤，但是他永远不能拥有她的心。

红彤彤真的失望了，红彤彤真的伤心了，他第一次通过了冷静的思考，决定要离开了。不过，在决定离开她的时候，他还是感觉到了产生于心底的遗憾和惆怅。一天，他们一番享受过后，她小猫一样躺在他怀里，他就用手抚摸着她的后背，亲着她的嘴，说，宝贝儿，你委屈一下，就嫁给我吧。你的房子再值钱我都不要，咱们可以公证，我只要你，好不好？见她没说话，他继续说，你不是说家里没车不方便么？我给你买一辆，你喜欢什么牌子的？火炼碧绿就从他的怀里脱出来，起身坐在了床上，捋一捋头发，说，谢谢你，那天我说不再叫你往这儿送馒头时就说过了，你对我那么好，我心领了，但是我无以为报……



2005年8月的一天，红彤彤决定离开了。

那天一晚上他都在想，在离开之际是不是要跟她说点什么。要么就在桌子上面留下张字条，上面写点什么。但是，一宿他也没有琢磨出只言片语来。

第二天早上火炼碧绿上班，红彤彤照例照顾她穿好衣服，把她的自行车充好气。她转身要出门的时候，他把她抱过来亲一口，并且很长时间才把嘴从她的嘴上移开。火炼碧绿走了后，他就开始整理自己的衣服和日常用品。一切都收拾妥当了，红彤彤再把他和火炼碧绿居住了一百多天的房间反反复复地环视了几遍，之后拿上了手提包，走出了她的家门。在一楼大厅，他见到了那个很熟悉的保安，保安笑着问他怎么拿了这么多东西，这是干什么去？他就笑笑回答说，出差！之后便把火炼碧绿家的房门钥匙塞进了她家的报箱里面。

从火炼碧绿家出来的这一天，红彤彤都觉得心里堵得难受，又像是上次要和她分手时一样，胸口上被一块冰冻结得难以呼吸。百无聊赖的时候，他拨通了冰湖的电话。在电话里听到她说你好，你最近怎么样之后，一股热浪就从心底涌了出来，他只觉得眼睛止不住地就潮湿了起来。于是，他失声对着电话说了一句“我想你！”

吃罢晚饭，红彤彤来到航天桥下的901公共汽车总站，准备坐车去冰湖的住处。排队等车的时候，隐隐约约地听到手机响了一下，掏出来一看，是一条短信，火炼碧绿来的，说我刚才连着打了三个喷嚏，是不是你在说我的坏话呢？冻结在红彤彤胸口上的那块冰，一下子就又融化了。他



马上把电话拨过去，还没等火炼碧绿问他，他就说，我在航天桥准备坐车去一个朋友那里。火炼碧绿问，你吃饭了么？昨天你说你头痛，现在还痛吗？红彤彤就回答，吃饭了，头不痛了。并问，你，吃饭了么？看到你留在报箱里的钥匙，火炼碧绿说，没心思吃。红彤彤在心里就生了一股怜悯出来，忙说，我明天一早回来，要么，我回来后，过去陪你？火炼碧绿像是落泪了，红彤彤听见她在电话里连声说了几个好。

两个人又住到了一起后，谁也没问对方什么。她没问他为什么要离开，他也没有问她为什么要打电话给他。只是她在他进门的时候，用了平素里少有的温柔和他接吻，又仔细帮他把睡衣换好；只是那天的夜里，他们都表现了从未有过的强烈，她给了他超乎以往的火辣辣的炙热，他给了她狂风暴雨般的激昂。那天晚上，搂着火炼碧绿的时候，红彤彤回味着她刚才的变化，想，或许经过了这次他的出走，她会有所感悟，有所改变吧。

然而，从第二天开始，一切就又都迅速地恢复到了既往的轨道上来。依然是她说开电视就开电视，她说看什么节目就看什么节目；她说开空调就开空调，她说开多少度就开多少度；她说他今天不能过来了，他就不能过来了；她说我想你了，他就乖乖地赶紧过来。他曾想过，自己也应该强硬一些，不能老是她说什么就是什么，也应该有他自己的主见，然而，就像是鬼使神差，只要是一踏进到她家的门，自己就中了魔咒似的，不自觉的便按照她的意志运行了起来。他觉得，他在她面前，永远是一个小学生，永远是一个随从。他觉得，她对待他们之间的任何事情，无论是情感上的还是生活上的，都相当理智，怎么说呢，就像是一块用保温棉包裹着的石头，永远保持着一个固有的温度。换个角度说，她和他的来往，无论是住是行甚至是做爱，都要以不和她原来固有的生活轨迹相冲突为前提。比如，一次他很晚才从电视台合作节目出来，恰巧，天下起了大雨。电视台离她的家很近，他骑着自行车在雨里行走很艰难，就给她打了电话，问是不是可以晚一点到她家。她问几点？他说大概要10点30分左右吧。于是她就很冰冷地回答，说，不行，那样会影响我们休息的，你还是回自己家吧。没过几天，红彤彤说上午有他喜爱的球队的比赛，要在家看球，她马上说，看球？你要是看球，就回自己家去看，不能在这里。我要回到自己家，红彤彤说，球赛就快完了。那也不行，火炼碧绿说，这里不能看。这件事使红彤彤很恼火，他当时就从兜儿里掏出了她家的房门钥匙，摔在桌子上，说，那好，钥匙还给你，省得你不放心。两码事，火炼碧绿说，你拿着我家的钥匙我没觉得不放心。没觉得不放心？那你为什么连球都不叫我在你这里看？！红彤彤一面说，一面把门一摔，走了出去。

那是他第二次从她家里出走。

是不是火炼碧绿的做法伤了他的心，导致使他重新把冰湖接到了自己的家中，红彤彤说不上来。不过，那个时候，他的确需要心灵上的某种安慰。红彤彤在自己的家里和冰湖生活了几天后，火炼碧绿打来了电话，问他这几天怎么没过来。红彤彤没直接回答，只是说这几天忙。忙什么呢？火炼碧绿问。要写的东西很多。红彤彤不冷不热地敷衍道。这以后，火炼碧绿又相继给红彤彤打过好几个电话，最后甚至都放下了架子，问他什么时候过来，说，想他了。但是红彤彤一直推脱自己这段时间很忙，过一段时间再说。尽管红彤彤想，这次坚决不回去了，否则都对不起冰湖。但是，那天下午，在出租车里接了她的电话后，他马上就跟出租司机说，师傅，咱们掉头，立即就回到了她的身边。

那天，她在电话里跟他说，她病了，头痛。他慌慌张张赶到她的身边的时候，她果真在床上躺着，并用一只胳膊压住自己的额头。他坐在她的身边，一边问哪里不舒服，一边要揉她的太阳穴。她却一把将他抱住，扯进了自己的怀里。

这以后，红彤彤便和两个女人生活在了一起。一边是冰湖，一边是火炼碧绿。他把时间很平均地分配给了两个人。好在那段时间，三个人生活得相安无事。他跟火炼碧绿说，今天我回家看看，火炼碧绿从不深究；他跟冰湖说，今天晚上我不回来了，冰湖也从不纠缠。这样的日子大概持续了半年的样子。一天，冰湖跟红彤彤说，她的前夫来北京了。红彤彤听完之后，没表示什么。只是把穿了两天的一件衬衣交给她，说了声，洗洗。回到火炼碧绿家住了三天之后，再回到自己的家的时候，看到了摊在客厅里的一地荞麦皮。红彤彤忙问，你这是？我把你所有的枕头都给拆洗了。冰湖说，还有被子、褥子。闻闻，香不香？红彤彤没去闻被子，而是把冰湖紧紧搂了过来，说，宝贝儿，辛苦。哪儿香，也不如你这儿香。说着就把手伸进了她的衣服里。冰湖用手攥住了他伸向自己胸的手，说，先别，我有话跟你说。我前夫来了。红彤彤回答道，你上次说过了。我，我准备和他一起回家。冰湖说。回家？红彤彤急忙问，回老家？你们……嗯，冰湖点点头，说，回老家，我们准备复婚。你做了这么大的决定，怎么不跟我说？红彤彤问。跟你说了，冰湖说。你什么时候说了？红彤彤有点气急败坏，甩了她的手，问。前几天你回来，我说我前夫来北京了，冰湖诺诺的说，我本来是想知道你的态度，可是，你什么也没有跟我说。这件事，红彤彤叹了口气，问，你定了？定了，请你原谅。除了和他复婚，我还能有什么好办法？那天冰湖把地上的荞麦皮装到枕头里之后就跟他做了长长的吻别。那天的半夜，他收到了她发来的一条短信，说，我睡不着，估计你也一定睡不着。只想跟你说一句话——我爱你。读着这条短



信，红彤彤的眼睛湿了，他感到心里像是被撕裂般的难受。

回到火炼碧绿的身边后，红彤彤带着一脸的忧郁。尽管他尽量地加以掩饰，但是火炼碧绿还是察觉出来了，就问，你这是怎么了？好像……好像一个茄子被霜给打了。红彤彤嘿嘿傻笑了几声，说，没什么，大概是写东西熬夜熬的吧。

在以后和火炼碧绿生活的四年中，红彤彤会经常问自己，跟火炼碧绿生活在一起，到底图的是什么呢？图她的大房子？稍有法律知识的人都知道，即使他们结婚了，那房子跟他也不会有任何的关系；图那大房子的舒适？说实在的，她的房子朝西，还真比不了他那小房子的南北通透；图慕进出这所豪宅的虚荣？每天骑车自行车和宝马奔驰们一起进出大门，他还真觉得面颜无光；图她貌若天仙冰清玉洁？可她还真的只是一个极普通的一般人物。那么，明明知道他们将来没有结果，明明知道他们在一起只是一种暂时的权宜，为什么走了之后他还要回来呢？再站到火炼碧绿的角度去揣度，那么她又是图的什么呢？不想和自己结婚，不想叫这样一个男人见她的亲朋好友，明摆着是看不起他，是觉得他拿不出手去，既然这样，她又为什么非要挽留一个她不甚满意的人呢？为什么不直接再找一个她觉得更合适的呢？一日夫妻百日恩，虽说这句话用在他们身上并不合适，但红彤彤还是想，也许一旦拥有了对方的身体，他们势必就建立了某种难以割舍的特殊情感吧。不过，红彤彤尽管得到过火炼碧绿的明确表态，否定了他们将来能够走向婚姻这座圣洁的殿堂的可能性，但他还是用一双温暖的手，尽最大的能力呵护着她，希望她这块顽石终将能被他的胸膛暖热；他还是无时无刻地期待着，期待着她能够在某一天对他说，我爱你，我要嫁给你。

冰湖离开后，红彤彤在网络上又认识了一个叫毛毛熊的单身女人。聊了没两句，她就问他会不会写东西。红彤彤就说，你撞枪口上了，说吧，你要写什么？毛毛熊说，我上成人高考，写篇论文。张飞吃豆芽儿，小菜儿，红彤彤说，题目告诉我。毛毛熊说，你真有那么大的把握？我可是找了好几个人都是只吹牛，最后不了了之了呢。红彤彤说，火车不是吹的，泰山不是堆的，你把论文的题目发过来吧。得到题目后，红彤彤没用一个下午，就把论文给毛毛熊发了过去。毛毛熊看了论文相当地惊讶，说，你真是神了！怎么感谢你？红彤彤说，怎么感谢你应该知道。请你吃饭？毛毛熊问。你装傻！红彤彤说。毛毛熊说，我真没装傻，真的不知道。红彤彤说，你就是装傻，你真的就会不知道么？顿了一会儿，毛毛熊说，天底下，就是你们男人最坏！你非要这样，得等几天。为什么？红彤彤问。这回是你装傻，毛毛熊回答道，你会不知道一个女人说等几天是为什么？

过了几天，红彤彤和毛毛熊在一家超市门口见了面。之后，红彤彤把她带回了家。可巧的是，从来不在晚上给自己来电话的火炼碧绿，就在他和毛毛熊相互温存的时候，忽然拨通了他的手机。手机连叫带震的响起来的一瞬，红彤彤心里激灵地震颤了一下。电话，毛毛熊推了他一下说。红彤彤借故舍不得她的身子，故意拖延着。但火炼碧绿却丝毫没有停手的意思，手机依旧是一遍一遍地响。去接吧，毛毛熊推了他一把，说，看那边急的，没准是你的一个相好儿呢。去，别胡说，我说了，你是我的第一个。红彤彤一面起身接电话，一面照着她的屁股拍了一下。红彤彤拿起电话，看到是火炼碧绿打来的时候，他心里着实的再次震颤了一下。喂！稳定了一下，红彤彤按下了手机的接听键，你好，这么晚了还没睡？你在干嘛？火炼碧绿很警惕地问，这么半天没有接电话。有，有事，正忙着呢，手机没在身边。红彤彤极力掩饰着自己的心跳说。不会吧，你在我这里可是手机随身的呀？火炼碧绿质疑道，你在忙什么？我这人你还不知道，忙，还能忙出什么名堂？写东西呗。红彤彤有些讨好的说，不信，你过来视察一下，一个晚上都写了三千多字了。红彤彤接电话的时候，毛毛熊从床上坐起来，一直支愣着两只耳朵仔细地听。虽然电话里的声音她听不到，但红彤彤说出来的每一个字，她都没有放过。并且，她还凭借直觉知道，红彤彤一定是在和一个女人说话。不过，当红彤彤挂断电话回到她的身，跟她解释说，这是一个编辑跟他催稿子，尽管她觉得有些将信将疑，但她却什么也没问。

和毛毛熊生活了一段时间，红彤彤觉得她人还不错，勤快也和善。她也认为他不错，有文化有素质。于是，两个人就开始商量做长期生活的准备。比如什么时候结婚、住在哪里、购置什么样的家具、婚前财产和婚后经济怎样处置及安排什么的。毛毛熊考虑着红彤彤有一个儿子，自己有一个女儿，都老大不小的了，两个孩子怎么安排在红彤彤这不大的两居室里，并且，两个人是否能相互容得下对方。红彤彤考虑怎么样跟毛毛熊谈谈，是不是叫她改改从前的习惯，或者说毛病，不要动不动就打车，该骑自行车的时候就骑自行车，不要总是零食不离口，那样有损于身体健康。并且，过日子还要学会精打细算，要知道攒钱，不要总是当月光族。没想到，这所有的美好愿望，和美好的想象，都在一瞬之间灰飞烟灭了。

一天下午，火炼碧绿在网上跟红彤彤说，自己刚看完病回来。红彤彤马上关切的问，怎么了你？怎么不舒服了？火炼碧绿说，你说我怎么了？前好几天不就跟你说了么！嗷，红彤

彤说，你是说那儿痒痒是吧？怎么着，没事吧？火炼碧绿说，有事！红彤彤赶紧问，是么，大夫怎么说？火炼碧绿好半天才说，这里说不了，晚上回家再说吧。晚上到了家，火炼碧绿给红彤彤看了一张大夫的诊断书，见上面写着滴虫什么的。滴虫是什么？红彤彤赶紧问火炼碧绿。火炼碧绿说，这是一种性病。红彤彤的眉头立即皱了起来，他不由得说了一句，什么！？大夫还说，火炼碧绿说，这种病主要的传染源是男性，滴虫主要寄存在男人的精子里面。红彤彤赶紧表白，说，天哪，这怎么可能？这么说我是一个不检点的男人了？我整天出去嫖娼了？我没那么说，火炼碧绿说，你肯定没有理由怀疑我吧，我整天陪着儿子，除了你一个男人，没有机会和时间接触再去接触另一个，你说呢？这个我倒是相信，红彤彤说，我没有怀疑你的意思，但是我，我，怎么会有呢？！哪儿来的呢？！火炼碧绿说，大夫说，也有可能是从洗浴中心、澡堂、公共卫生间之类的地方传来的，你经常出差，你想想，有这种可能性。我有口难辩呢！红彤彤问，大夫说怎么治？吃药！火炼碧绿乜了他一眼，说，两个人同步吃。那天晚上，火炼碧绿说下身痒，红彤彤就很自觉的没有去碰她。只是在她吃药的时候，偷偷的看了一眼扔在桌子上的药盒，见上面写了替肖锉什么什么的。

那一夜，红彤彤几乎彻夜未眠。他先是用手机上网，查看了一下有关滴虫方面的知识，还真像火炼碧绿所说的那样，这东西果然是寄存在男人的精液里面，之后通过性接触传染给女人的，并且，这东西进入女人的体内，给女人造成的影响和不适，远远要比男人大，它在男人体内，男人大多数没有任何反应，而女人则表现为下身瘙痒，有异味儿。放下手机，红彤彤立即想到了冰湖和毛毛熊两个女人，还有和这两个女人交往的全部过程。他还就真记起了冰湖有段时间下身确实有过一股味道，她说是有点痒，大夫诊断是糜烂，用过一段时间的药。那么是冰湖传过来的？不会呀，一开始两个人在一起的时候，她身上没任何异味呀。

第二天一早，火炼碧绿上班刚走，红彤彤马上给毛毛熊打了电话，想告诉她滴虫的事，并要她也立即服药。但是，电话拨了好几遍，她就是不接手机。看了看表将近八点了，她们单位每天的上班时间是八点半，她应该起来了，怎么会不接电话呢？等再次把电话拨过去的时候，电话接通了，红彤彤报了自己的姓名，刚想说那件他最关切的事情，没想到手机的那一端竟传来了一阵床上的悉悉索索的声音，之后，毛毛熊用了很官方的口吻，说，呦，是红老师啊，我是物业的小毛，我在外面办事呢，您有什么事情需要我帮忙么？那一刻，红彤彤知道，两个人的一切就此结束了。于是，他尽量平静着自己，顿了顿，对着电话，说，没，没事，您忙吧，打搅了！

到了下午，火炼碧绿在网上对红彤彤说，大夫还说，有三个月，我不能有那种事情。红彤彤看了后，说，啊，那么严重。是的，火炼碧绿说，为了我们俩都好，我想了想，没有别的办法，只能是这段时间，你不能过来了。红彤彤知道，她的话就是圣旨，是永远不能改变的，于是说，那我只能说是了。

晚上有个朋友来电话约红彤彤去吃饭，饭后去恭王府听昆曲。见整整一个晚上红彤彤都不开心，朋友就问，你怎了这是，霜打了似的，一点都打不起精神来？红彤彤笑笑，什么都没说。昆曲在舞台咿咿呀呀地唱起来的时候，他忽然想到了一件事，赶紧掏出手机来给火炼碧绿发短信，说，我的帽子还在你家呢，你是不是今天晚上把它放在门卫那儿，我看完戏后去取。谢谢了。待了好一会儿，火炼碧绿回来短信，说，抱歉，我没有把你的帽子放在门卫那里，这样吧，明天你早上过来，在我楼下等我，我把它给你好了。一看这话，红彤彤立即就来了气，回了短信，说，我怎么就不能上楼呢，我要是上了楼你还能把我给轰出去么？告诉你，我今天晚上就去，看你怎么办！



那天晚上他去了她家，进门的时候，他说，我是做好了准备叫你给轰出去的。她嘴角向上一翘，笑了，说，讨厌！他就赶忙地抱住了她，一直把她抱进了卧室。

和火炼碧绿在一起的这四年中，红彤彤算了算，除了冰湖和毛毛熊外，他还和几个女人同居过。尽管红彤彤很讨厌同居这个词，觉得它很刺耳，觉得它不正经，觉得带有明显的贬义，但是他又找不出一个恰当的词来替代这两个字，来形容他和他们之间的关系。尽管是和几个人同时有性接触，但是红彤彤始终不认为自己是贪图左拥右抱的那种道德败坏的人。他给自己制定了几条原则，第一有妇之夫不沾，第二年龄小于40岁的不沾，第三不想结婚的不沾，第四外地户口的不沾。他始终的目标是要在和他同居的人里面找到自己后半生的伴侣。但是，事与愿违，十几个下来，他一无所获。静下心来细细地想，他觉得他否定每一个人的时候，都或多或少跟火炼碧绿有关。

心梦同在，做得一手好菜，人勤快干净。每次他去她那里，第二天她都会叫他皮鞋亮亮的，衣服齐整整的出来。但是他总拿她不断的和火炼碧绿相比较，最终还是觉得她性格过于张扬。

飘飘长发，人安静，贤淑。就连两个人做那种事的时候都不肯发出多大的声音。两个人相向而对的时候，她从来都是和颜悦色，低声细语。他时常的想，她分明就是从画儿走下来的。可即便是这样，他还是觉得她没有火炼碧绿的皮肤光泽、润滑。

其实，在这些女人和火炼碧绿反复的比较中，红彤彤也时常在想，你到底要什么？曾经有一部书叫《你到底要什么？》，苏联的，红彤彤十几岁上高中的时候看过的。那本书里写



的是苏联新的一代青年面对生活，面对爱情不知道自己到底要什么的故事。但是，归结到现在，面对这些个女人，他很明确地知道自己要什么，他需要的是一个贤惠的妻子，这个人爱自己的同时，还要爱他的家人、他的孩子。比如说心梦同在，他同她生活在一起就很惬意。他在她的照顾下很舒适，每天晚上他脱下来的衣服，她都要一件一件的给洗了，在睡觉前，她还要给他在枕边放上一杯水。两个人的那个事情完了之后，她都会说，你累了，躺着别动。之后她给他用热毛巾把身子给擦洗干净了。每天的早上，他还没有起床，一杯蜂蜜水，就已经又在他的床头放好了。然而，即便是这样，他还是离不开，或者说是放不下火炼碧绿，即便是他明确的知道，自己的下半生需要的就是心梦同在这么一个女人，但他还是在从她的家里出来之后，马上就又回到了火炼碧绿的身边。从被照顾被呵护的氛围中走出来，变换了角色，反过来去照顾呵护另一个他知道永远不会成为自己妻子的女人。从心梦同在围绕着自己运转的轨道上脱出来，转而投身于火炼碧绿的运行轨道。带着心梦同在给予自己的饭来张口衣来伸手的余温，去心甘情愿地为火炼碧绿洗袜子，洗内衣。即便是有一次他拉肚子发烧病了好几天，他喝腻烦了稀粥，说想吃主食，烙饼、火烧、馒头什么的，火炼碧绿一面看着电视一面漫不经心地说，只有稀粥，你要想吃那些，只好自己去楼下的饭店买去，他都觉得跟她在一起无怨无悔。

不过，尽管他和火炼碧绿之间的种种微妙他解释不通，尽管在他的内心永远放不下火炼碧绿，但是红彤彤不止一天的在想，他必须离开火炼碧绿。不下定决心和火炼碧绿分手，自己将永远不会找到能和自己生活后半生的女人。

冰心老人似乎说过这样一句话——有了爱就有了一切。这句话，被许许多多的痴男梦女奉若座右铭。红彤彤也曾把它作为赠言，在网上发给了火炼碧绿。不过，火炼碧绿对待这句话显得要比红彤彤要深沉得多，她说，应该说，这句话大体上是对的，但是说完整了，应该是在婚姻中，没有爱是不行的，但在生活中，光有爱也是不行的。走过了这四年，红彤彤回过头来想，自己绝对的爱火炼碧绿，如果没有这份爱，就不可能有那些解释不通的事情，红彤彤还承认，火炼碧绿也绝对爱自己，如果不爱，她绝不会每天躺在他的怀里说，真舒服，这是咱们这一天当中最幸福的时光。但是，仅仅凭借了这个爱字，他们确实走不到一起，仅仅凭借了这个爱字，她也只能把自己的身子给了他，而她的心他却永远地捕捉不到。

时光终于走到了2009年，5月13日下午三点多，红彤彤记得这确切的时间，他上网找到了火炼碧绿。

红彤彤 15:48:08

今天，是个特殊的日子，这个时刻，是个特殊的时刻。

火炼碧绿15:48:30

我知道，我记得。

红彤彤 15:48:35

嗯。

红彤彤 15:49:02

我一直在想，走到一起，我们很幸运呢！

火炼碧绿 15:49:19

是的！

火炼碧绿 15:49:47

我觉得认识你，我很幸福。

红彤彤15:49:57

彼此！

红彤彤15:50:17

但是，我觉得，我们最近交流少了。

火炼碧绿 15:50:18

是，我最近比较忙。

红彤彤15:50:40

不会是疲倦了吧？

火炼碧绿 15:51:10

不是，是我的精力用在孩子身上太多。

红彤彤 15:51:36

认识一个人不容易，认识一个好人更不容易。

火炼碧绿 15:51:52

是。

火炼碧绿 15:53:01

相识是缘。两个人走到一起更是缘。

红彤彤 15:53:16

我想说的不仅仅是缘分。

红彤彤 15:53:43

是在一起了，怎样去经营的问题。

火炼碧绿 15:54:01

是。

红彤彤 15:54:04

经营好了，才能永生相伴。

火炼碧绿 15:54:15

是的。

红彤彤 15:54:16

我觉得，我们做得都不够。

红彤彤 15:54:33

经营，就需要各自的付出。

火炼碧绿 15:57:47

是的。

火炼碧绿 15:57:55

还需要很多。

红彤彤 15:58:11

你要能这么想，我很高兴。

火炼碧绿 16:02:13

只是，我想每天生活在快乐中，不想对周围的社会、同事、朋友及亲人提任何要求。

火炼碧绿 16:02:34

所以我尽量把生活简单化。

火炼碧绿 16:02:59

这样，我自己快乐了，我周围的人也就快乐了。

火炼碧绿 16:04:02

这是就是我的简单逻辑。

红彤彤 16:08:12

嗯。

红彤彤 16:08:27

我明白了。

说完明白了之后，红彤彤又在电脑上敲上了一行字：其实，我要说的是，你把我最后的一次努力拒之门外了！但是，在把鼠标点在发送的按钮上时，他犹豫了一下，最终没有把这句话给火炼碧绿发过去。

和火炼碧绿对话完毕之后，红彤彤久久的对着电脑没再敲一个字。尽管一个叫弯弯网友找上来和他说话，问他今天晚上是不是有时间，说她想他了，今晚要和他在一起，但是他却一个字也没回。

离开电脑之前，红彤彤在心里做出了最后的努力，把火炼碧绿的头像从网络上做了删除。在删除的时候，他自言自语的说了一句：一个故事结束了，我们，不再需要这个了！

晚上，红彤彤比平时略早一点来到了火炼碧绿家。进门的时候见火炼碧绿正在沙发上看报纸，他便趁她不备，把她家的房门钥匙悄悄地塞进了墙角的柜子里，之后就进了卧室。红彤彤打开了衣柜右面的那扇门，这扇门四年前他刚刚到来的时候，火炼碧绿是专门腾出来叫他放自己衣服的。到现在，自己的衣服没有几件了，倒是她的衣服一件件的又都重新挂了进来。前不久，他还跟她开玩笑，说，你这是侵略！现在想想，这本来就是人家的，应该叫物归原主。太阳出来了，黑夜留在了后面，但是，这太阳却不是我们的！默念着《日出》里陈白露的这句台词，红彤彤在一堆杂乱的衣服的下面翻出了自己的几件T恤衫，之后又找出了两件衬衣和几条内裤几双袜子。把这些东西搬到床上，装进了自己带来的手提包里之后，正要翻回头去他找自己的两条衬裤的时候，火炼碧绿忽然进来了，看了看红彤彤，又看了看床上的手提包，之后靠在门框上问，你这是……干嘛？没，没干嘛，红彤彤见火炼碧绿进来，心立即就软了下来，忙说，我叠叠我的衣服……

一天，红彤彤正在家里看书，忽然一个电话打过来，劈头盖脸的质问他作为一个有文化，有修养的文人怎么能做这种事。红彤彤被骂了个一头雾水，便问，你是谁？你到底要说什么？来电话的是火炼碧绿最好的朋友，这几年他和火炼碧绿来往，就只有她一个人知道。她说，火炼碧绿因为他的离去郁闷至极住进了医院。红彤彤听罢后悔莫及，赶紧起身赶去了医院。病房里，火炼碧绿斜倚在病床的床头上，见他进来，忙起身相应，之后两个人拥抱在了一起，火炼碧绿于哭泣之间，说，对不起，对不起，是我不好，以后，我绝不叫你再走了……

被闹钟震醒了之后，不见了火炼碧绿，自己的怀里只抱着一个枕头，晃晃脑袋，方知原来是南柯一梦。

吃罢早饭，红彤彤拨通了冰湖的电话。听对方声音沙哑，忙问，你怎么了？冰湖说，没怎么，就是有点头痛。红彤彤说，你可别是H1N1吧？对方显然没觉得他的话有多么的幽默，只是敷衍的嗯嗯了几声，之后说，再联系吧。红彤彤赶紧说，别，我有一句话要对你说：

你选择和前夫复婚——真好！

冰湖迟疑了一下，叹了口气，说：

唉！鞋子合不合适，只有自己的脚知道吧……（全文完）

■作者后记

来自心灵的报告

我不知道按照现在的年代划分方法，把我划分在哪一个档次上，我该归属于老年人还是属于中年。

其实，我觉得我的心很年轻，甚至我还很自豪地跟我身边的人们说，我每周的六日，雷打不动的，是要在首师大的篮球场上，跟一帮孩子们打篮球。不过很遗憾的是，那次坐公共汽车，一个很瘦小的女孩子看到我之后，很自觉地站了起来，说，你请坐。

《红彤彤的网络世界》是我的一部报告小说中的一段故事。当然，写红彤彤的网恋故事，并不是因为那次那个女孩子给我让了座位，也并不是因为我的额头上积淀了一层一层的岁月，而起因，却是尽管在我觉得我的内心依然年轻的同时，还在所难免的天天考虑或者说筹划着退了休之后的事情，于是乎，周边的一些老朋友、老哥们儿的故事，就自然而然地被我记录了下来。

中年人恋爱再婚，好像没有什么问题，起码不是剩男剩女了，引不起社会上的多少关注。其实中年人恋爱难、再婚难，难在社交圈子小，难在相处时候种种的现实考虑太多。这其中包括他们的心理问题，他们的生理问题，还包括他们的子女问题，他们的经济问题等等。

写《红彤彤的网络世界》主要是侧重于中年人的网上生活，或者说网上恋爱。因为在网上交朋友，做征婚也是当今中年人恋爱的一个重要途径。

这个故事来得很偶然。

我有一次给一个做车险的朋友留QQ号码的时候，他笑着说，你老还聊QQ呢？我说，笑话，聊QQ难道还分年龄吗？之后，我把这个朋友的话，跟红彤彤说了，他说，你跟那个做保险的说，我不但聊QQ，并且还在QQ上找了一个女朋友呢。

红彤彤的这句话我没有做转告，但是他说他在网上找了一个女朋友的事，我倒是记在了心里，因为，那个时候，我正好开始琢磨我的报告文学。于是，费了几番周折，分了几次，我叫他把自己的网络世界，告诉了我。

《红彤彤的网络世界》几乎是一比一的，真实地把红彤彤的恋爱、同居生活记录下来的。我觉得，我写得不仅仅是一个红彤彤，一个经常在网上聊天的男人，换句话说，这个故事应该是一堆红彤彤们的缩影，应该是一堆红彤彤们的现状。

写完之后，按照承诺，我把文字拿给红彤彤看。地点是他家门口的那个麦当劳。我给他买了一杯红茶，他一口没动，一口气把几十页的文字看过了之后，他沉思了很久，说，我自己看了都感动。

（注：文章中所插照片均为作者的摄影作品。）

编辑部的故事

小白日记

2010年1月13日 晴

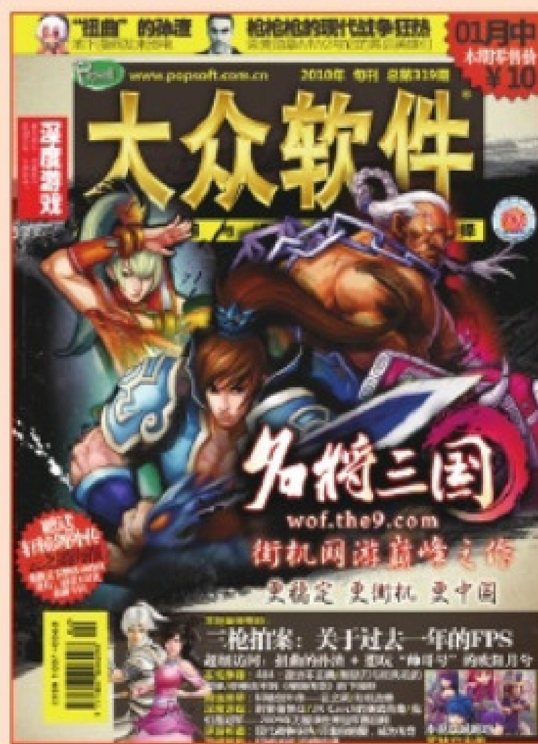
下午16：22分，冰河的电脑中毒了，最新病毒库的杀毒软件也被其禁用了，他在痛斥了一遍病毒作者及其亲朋好友后，发现此法并不能成功杀掉病毒，最后不得不咬牙重装操作系统，浪费了他整整一个下午。星尘同学再一次友情提示：“没有杀毒软件是绝对安全的！没有杀毒软件是绝对安全的！”

不过在我看来，这很有可能是一次报复行为，因为在冰河身后，张帆的那台神机已明显具有“自主意识”，或许是它恼怒冰河每次从座位上站起时都会导致它突然断电（此问题至今无解），所以自己编写了一种厉害的病毒，不然的话，为何好端端只有冰河自己中毒呢？

2010年1月6日 晴

今天是个好日子，在主编大人的指挥下，编辑部全员大扫除。说是大扫除，其实更像是一次寻宝活动，大家在整理自己或他人物品时，多多少少都淘到了一些宝贝。星尘同学找到了一副不知是何年生产的扑克牌，虽然感觉没什么用，但我还是抢来了，结果证明确实没用，而且一折就断。Say翻出了一个布满灰尘的摄像头，惊喜的是它插上后还能用，质量还真不错，加上连接线很长，拔下来也比较适合当武器（流星锤？）。下期Say做责编时，如果地穴领主拖稿会搞不好会受到“责编权杖”与“责编流星锤”的双重连击呢。小明和地穴领主找到了数张正版恋爱游戏，他们如获至宝般地拿来向大家展示，其实他们不知道，那都是大家挑剩下的了，好游戏已早早被瓜分了没了。

快评1月中旬刊



1月上我记得买了，可就是找不到了……无奈书报亭已经没有了，顺便把1月中入手。回家随便翻了翻惊喜还不少！之前看中一般都是翻到一半直接末页了，因为已经是后半本网游专刊了。今天翻书停留就是那张“停留了至少一分钟的表情”，往后翻我看到了两个字“孙渣”！我知道他还是因为我一个美工群里（都是宅腐一群，就是他们让我知道原来中国有同人展同人会……），那里面的家伙们喜欢“主席”的很多。虽然我不是很喜欢这个人的作品，不过我也知道这家伙绝对是话题人物。什么真A是他同事啦，十月天宫是他同学啦……听说他的本子每次都印3000本还能卖完。

后面还有《云之遥》的介绍，我直接就看到了一只熊！太熟悉了！《苍之涛》里我一定见过她！狂暴的母熊+熊的煎绞（因为当初那个迷宫我碰到过BUG走了NNN遍）。另外，云之遥的海报不错，虽然纸质不怎么样但我是很知足了。

貌似有几个专题还挺不错的，还有一篇攻略好像……看着画面应该是国产的某款游戏吧，虽然不和我胃口但能出你们还是尽量出吧。PS：我这次拿到的卡牌是地狱收割者，是不是两张相同不知道（不舍得拆）。（软粉 colorlemon）

小白：2010年2月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通过E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！









《做家务》

粥粥的IT与游戏（14）

DR留言板

我是WoW玩家，但因为升学压力不能Raid，最多一个月两三次。比起其他玩家，我更喜欢在艾泽拉斯到处走走，看看风景，到处传送去看联盟领袖（还好我是法师）。我喜欢WoW里的人物和音乐，永远忘不了第一次进暴风城门时那澎湃而起的配乐和光明大教主颤抖的声音。在这个游戏里我已经走过了4年多，但也同时感到迷惘与无奈。尤其在看到哥哥因为深陷其中而辍学西南交大时，我真的很痛心。支持我一直在WoW里奋斗的是成为英雄的梦想。不，我不妄想成为英雄，我只想续写WoW这部史诗，宁愿把它当做艺术或宗教文化，而自己见证和经历它的所有。大软陪我走过的念头比WoW多，在大软里我读过许多发人深省的文章，有不少针对WoW。比如前几期有一名美服玩家执笔的那篇，看后我感触很深，总觉得“沉迷”不是好东西。最后，我希望大软越办越好，也希望我哥能从打了快一年半的SW中回来。**（四川 周志强）**

小白：首先，希望你的哥哥能早日回到校园，五彩斑斓的生活才能帮助我们找寻自身价值，千万不要因为挫折而一蹶不振。也希望你和你的家人能一起鼓励他，帮助他走出人生的低谷。WoW无疑是一款好游戏，但我们在娱乐的同时也要时刻提醒自己，这仅仅只是个游戏而已，生活中还有很多更美好的东西值得追求，只是你现在还没有发现而已。

感谢《大众软件》编辑部全体热心的编辑们，你们改变了我的一生，读过你们的文章后让我永生难忘！2009年12月中那期的《网游什么的，最讨厌了！》和对桌游盛会的相关报道使我感触极其深刻。首先，我是一名高中生，从小就喜欢玩网络游戏，网游与我相处六七年了。因为种种原因，我想离开却又一次次被网游吸引回去。而当我拿着大软，看到这篇文章的刹那，我奇迹般地醒悟了！网游说到底就是不惜一切代价持续榨取玩家的钱财，曾经有多少游戏因为运营商太过于商业化而毁灭？我决定从此不再沉迷于网游，游戏是一种娱乐，注重的是其中的内涵，比如竞技类的DoTA就比网游有意义多了！还有我看到了关于桌游的潜力，决定长大后开办桌游娱乐室，并逐渐依赖自己的独特经营魅力发展壮大成全国连锁，成就一番事业的同时促进中国桌游行业发展，最终实现自己的人生价值。**（湖北 李倜）**

小白：很高兴这篇文章让你有所收获，这是大软所有编辑最希望看到的事。我个人也比较赞同你的观点，就是竞技类游戏比网游更有意义，而且我也会玩DoTA，还挺厉害的呢！呵呵。最后祝你早日实现心中理想，实现人生价值。

大软啊！再来一本增刊吧，“魔兽世界小说集”，嗯！伟大的构思，一个庞大的世界，无时无刻不在演绎着一个个感人的故事。或者谁能告诉我哪里有《魔兽世界》的官方剧情小说？在这里提前感谢一下。**（新疆 冥蝉）**

小白：冥蝉你好，如果你周围没法买到，可以让书摊老板帮忙代购呀！或者等能上网时再到网上书店购买。

亲爱的大软编辑们，我虽身处祖国西部的偏僻小城，但却是《大众软件》的忠实读者，想想和大软结缘是在高一，到现在已经接近3年了，在这3年里我和众多读者一同见证了大软的改版和进步，自己也从当初的青涩少年成长为一名青年，大软伴随了我的高中生活，很高兴能在学业繁重的高中阶段认识大软这一位朋友。我认为《大众软件》中旬刊作为一本游戏杂志，其内容不仅仅涵盖游戏方面，而是对网络公司、游戏公司及中国互联网等方面都有独到见解，文章风格我也很喜欢，“电脑应用与娱乐的第一选择”绝非浪得虚名！

在2009年的一期杂志里，我看到了冰河的一篇插文，没想到冰河大人也来自新疆和静县，我代表家乡所有人民向冰河大人致以真诚问候，希望你身体健康，工作顺利！（请一定将这些让冰河大人看到！）同时也祝所有大软编辑身体健康，工作顺利。另外看在我和冰河是同乡的份上，送我一套《魔兽世界》卡牌吧，我将十分感谢。**（新疆 王星琛）**

小白：我已把消息传达给冰河了，他也祝你身体健康，学习顺利。关于你要的《魔兽世界》卡牌，只要冰河能从林晓姐姐那里求到，我一定会按照你留下的地址寄送给你。

我是大软的忠实读者，从创刊号看到现在，我现在也是一名父亲了，衷心希望大软能陪我一直走下去！希望大软在介绍游戏时不要一味地赞美它（感觉好多国产网游明明平衡性、游戏性、操作性不好、却把它说得天花乱坠），要从实质出发，体现自己独特的观点。我还是一名骨灰级《魔兽世界》玩家，对关于WoW的一切消息都很感兴趣，希望大软能多些篇幅来报道它。**（北京 李跃）**

小白：各位编辑的宗旨是“打一巴掌给个甜枣”，这样才能促进国产网游进步呀，希望你可以理解。

bbs.popsoft.com.cn

软盘 生活

软盘众与洋节日

小白：如今各种节日的商业气息越来越重，尤其是那些漂洋过海来的洋节日，像“感恩节”“圣诞节”“情人节”，咱们多数人都或多或少参与到了其中，我想原因无非是它们与中国传统节日相比能带来更多新鲜感。但时间长了我们就会有很多疑问，比如“这些洋节跟咱们到底有什么关系？”“大家真的喜欢这些节日吗？”“咱们过的洋节和洋人过的一样吗？”先看看软盘上大家的发言吧！

lliziqing90：说是要过洋节日，其实怕只是找个借口和异性朋友亲热下吧……洋节日嘛，就图跟着凑个热闹，至少我是这样想的，咱不信基督不信耶稣的，也不懂那么多的规矩。好多洋节日过得都不是味儿。不管是咱的传统节日还是洋节日，就是想开开心心的，这就够了。我们可以崇洋但不能媚外！现在的有些人好像有点那啥了。

说说3个节日吧：感恩节和3个朋友在学校食堂吃了几只烤鸡（哈哈！），圣诞节在寒风中为别人演出（冷啊！），情人节……哎，我还是吃年夜饭去吧！

折翼phoe：中国人嘛自然还是对自己的节日更加重视一些，不过我很怀疑每年记得重阳插着杂草爬高的人有多少。现在的生活状态就是节日只是一个放假的理由，或者是“吃”的理由……从春节的年夜饭、破五的春饼、上元的元宵，到清明的冷食端午的粽子、中秋的月饼，再到重阳的蟹子冬至的饺子腊八的粥……感觉就是一张嘴随着时令吃整年啊。

这样一想，像舶到中国的西方节日都太可怜了，掰来掰去就只有感恩节圣诞节有点值得惦记的好吃的，情人节的巧克力完全就是零食吧？完全让人提不起兴致……既没有吃的又没有假期，时间还怪怪的（都是几个月的第几个周几），就算记不住也挺正常的吧。要不是爹妈节必须得记住，我还真没过过多少洋节。好吧，我承认自己就是一个吃货（－－!），想起这么多好吃的实在是太折磨人了……

小泽：洋节日大多是我们年轻人过吧，而在中国洋节一律是被当成情人节过，不过像我这种缺爱的宅男是没有“资本”过滴！今年圣诞我送了自己一个硬盘和耳机，不过没圣诞我照买。其实洋节对很多人都是象征性的，虽然国节气氛不如重前，但的确是生活变小康的必然，小时候向老爸要可乐，爸答曰：“又没过年，喝什么可乐？！”现在直接去开冰箱就行了，什么都有。物质上无追求，精神必然没有期待，也就没有过年的感觉了，但洋节是绝对无法替代国节的。

yukimi：有人跟我过我就过，没人跟我过我就不过，情人节从来没过过……

Monkey.D.Luffy：几乎没过过洋节，还有那令光棍心痛的情人节。

s12j：别说洋节了，现在中国的传统节日我都不怎么过了。春节现在对于我的概念，也就是年三十晚上家里好好吃顿饭，点挂鞭炮往窗外一扔，噼啪噼啪，完了。

tycw：年纪大了，洋节日基本不过。

残忍的奴隶主：这些节基本都不过，本土的节除了春节热闹热闹其他的也不怎么过（春节也没什么意思）。

绯红皇后：平安夜那天我去看了某个系的元旦晚会。

酒鬼子夜：我不信春哥，但是我还得过春节。

舞红铃：感恩节没吃过火鸡，据说那玩意难啃。情人节没送过巧克力，据说这玩意只会被当义理。唯一有庆祝的只有圣诞节，为嘛？因为有一堆兄弟姐妹们在网上陪咱过节呀！

hollylight：小时候生蛋节去教堂，有方便面发……

Roll：抱着一杯热茶，蹲在电脑前，手机短信，Over。

turbo：洋节日我从来都是看热闹，现在连热闹都懒得看了。

shireli：过春节是为了拿红包压岁钱的。洋节，有人叫我过我就过了，要不然就跟平时一样的，自己的生日都懒得过了。

小白：在朋友的帮助下，我带着诸多疑问调查了一个居住在北京的洋人家庭，先后参加了他们的感恩节和圣诞节。那是个典型的四口之家：爸爸、妈妈及两个儿子（4岁、2岁），他们过节的方式基本能代表多数加拿大或美国家庭。我最直观的感受是，他们的节日内容更丰富、互动性更强（比如在圣诞节前大家一起制作圣诞树挂件），下面看图说话：P


自制圣诞节挂件，其实就是把面团捏成特定形状，然后放入烤箱……



小白做的中国结挂件，鼓掌……


最终成果

大众影音之欢乐篇

本次欢乐篇，总的来说都可以称为“笑点很奇怪”，虽然受众属小范围，在这个范围内却有着相当高的同步率。这样的东西，很难推荐给范围外的“别人”或与全家共同欣赏，请独自一人尽情享受吧。



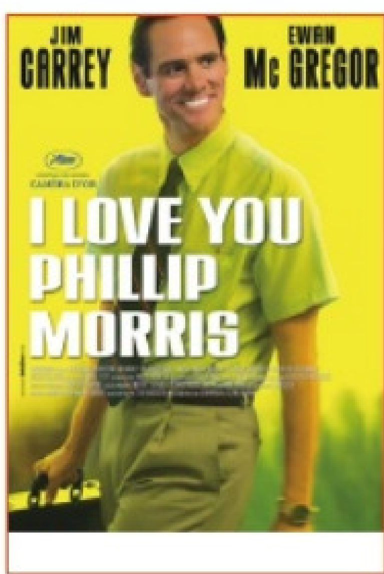
搞笑漫画日和4
gyagumanga 4

《搞笑漫画日和》推出第四季啦，糟糕扭曲众（喂喂，某个用兔子头像的编辑，就是在说你啊）头顶青天泪流满面。本片神奇之处在于，即便说不清楚笑点在哪里，却仍忍不住大笑了出来。这样不合理的东西注定受众不广泛，只要还能让你欢乐起来就够了，管他糟糕不糟糕。如其监督大地丙太郎所言：“世界上不开心的事情太多，起码在这五分钟内，请毫无顾忌的大笑吧！”



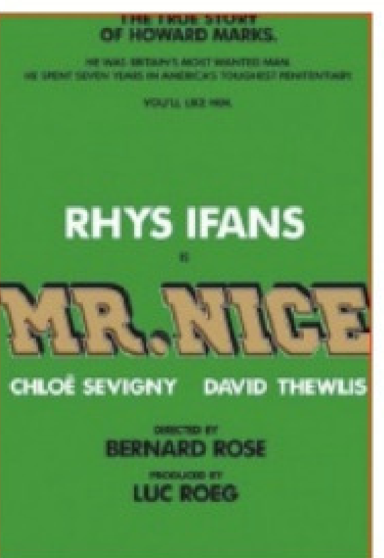
花丸幼稚园
Hanamaru Youchien

此动画由曾制作过《天元突破》等作品的动画制作公司GAINAX 打造，水岛精二担任监督，这样的组合怎么看都不像片名那般纯真……花丸幼稚园里是一群只到常人小腿高度的二头身生物，他们团成一团圆润的扭着屁股，柔美童音治愈每一颗心灵。太不像话了！怎么可以这么萌嘛……又为什么！如此幼幼无邪的动画要在深夜播出……大叔们，快给我放开那个小朋友！



我爱你莫里斯
I Love You Phillip Morris

本片改编自史蒂夫·麦克维克2003年出版的同名小说，是一部低成本的小制作。影片的故事并不大众，甚至是有些禁忌的同性恋题材。一个名叫拉塞尔男人在入狱后，爱上同班狱友莫里斯。当莫里斯被释放出狱后，拉塞尔为了追寻爱人，便想尽一切办法脱狱……影片虽是小制作小受众，却有大明星出演。金·凯瑞担任主演，伊万·麦克格雷格与之配戏，两人片中大胆热吻，一展同志情怀，对此题材过敏者请绕道……



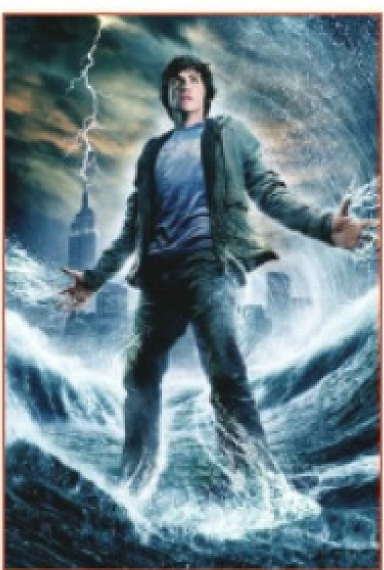
好人先生
Mr.Nice

影片改编自霍华德·马克思的回忆录。霍华德·马克思这个人曾经有43个化名，89个电话号码，并且在世界各地拥有超过20多家公司。在他顶峰时，他走私过30吨的大麻，与MI6（英国秘密情报局）、CIA（美国秘密情报局）、IRA（北爱尔兰解放组织）及Mafia(意大利黑手党）都打过交道。后来他将自己的经历写成轻松幽默的回忆录，至今仍是国际畅销书。回忆录的名字同时也是电影名字的《好人先生》，源于他最喜欢的假名“唐纳德·好人（Donald Nice）”。



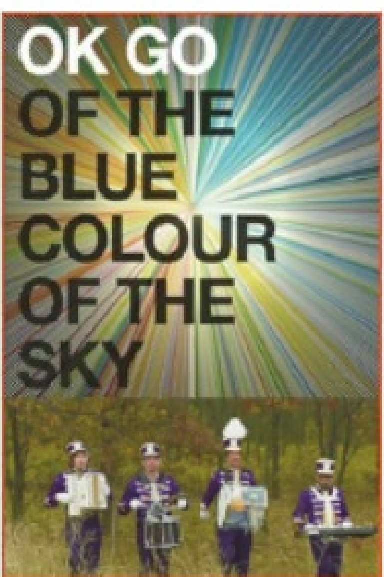
拍档侦探
Cop Out

本片导演是曾拍摄了《疯狂店员》《怒犯天条》《白烂贱客》等影片的凯文·史密斯，有媒体称，此片是这位擅长制作奇怪笑点的胖子导演的“第一部主流电影”。影片讲述两个洛杉矶警察办案的故事，主演是巨星布鲁斯·威利斯和《我为喜剧狂》中的黑人男演员崔西·摩根。值得一提的是，影片名字的来历很有趣，凯文原意为“A Couple of Dxxxx”，但公司方认为那个D开头的词实在不雅，于是改为“A Couple of Cops”。而最终定名为“Cop Out”，大概是凯文的心声吧……



珀西·杰克逊和闪电窃贼
Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief

这部青少年魔幻影片由《小鬼当家》《哈利·波特》系列前两部导演克里斯·哥伦布执导、皮尔斯·布鲁斯南、乌玛·瑟曼、肖恩·宾等加盟出演。按理说，这部片子更应该放在战斗篇中，但以下种种设定实在太有喜感：海神波塞冬和人类所生之子如今在美国读中学；强大的雷霆之杖伪装成一支钢笔；使用手机反光背板避免美杜莎的目光；乌玛·瑟曼满头都是会动的小蛇……



《Of The Blue Colour Of The Sky》
Ok go

还记得当年风靡全球的“跑步机四人组”么？他们就是Ok go。这个来自美国芝加哥的四人乐队，总是有各种古怪有趣的创意。从最初成本只有1美金的后院舞蹈，到夺得格莱美最佳短篇音乐录影带奖的跑步机舞蹈，再到今次专辑中《This Too Shall Pass》一曲的玩具兵乐队团体操，Ok go总是可以带来与众不同的欢乐，请各位去看他们的MV哦。

大众影音之温情篇

在新年、情人节、寒假、冬末重合的时段，大家都要忙些辞旧迎新、故人相聚之类的事情吧。在辛苦忙碌或无所事事了一年之后，又是一个新的开始，祝各位好运啦！



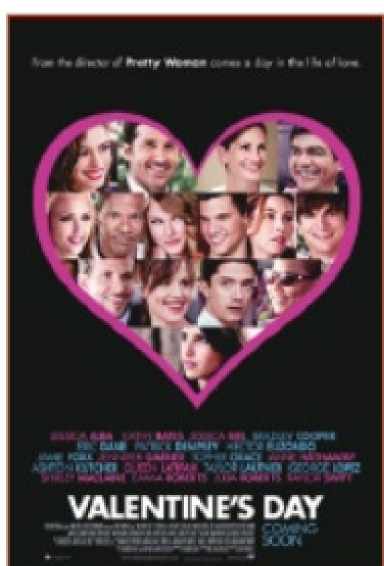
空之音
Sora no Woto

本片为东京电视台和动画公司Aniplex合作的栏目《动画的力量》所作，由神户守与吉野弘幸联手打造。虽然本身和之前的《轻音少女》并没有什么关系，但两者存在的种种相似之处，让人无法不进行比较。轻音是校园少女，空之音是军旅女兵；轻音是小乐团，空之音是吹喇叭；轻音轻松卖萌，空之音则略深沉治愈……



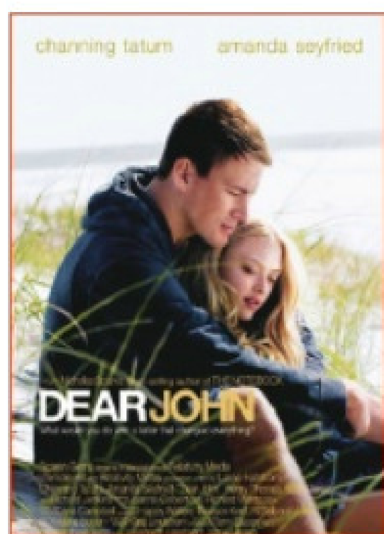
无头骑士异闻录
DuRaRaRa!!

本作来自电击文库异色作家成田良悟同名轻小说，其代表作《永生之酒》曾在2007年被动画化。此次的《无头骑士异闻录》动画版仍由《永生之酒》班底打造，丰永利行、宫野真守、花泽香菜、神谷浩史等名声优担任配音。故事以一个无头的人物为主角，在东京的池袋展开。都市传说、魔物、电波系少女、小人物、吐槽等多样元素融合，讲述年轻人的爱与被爱、现实与幻想。



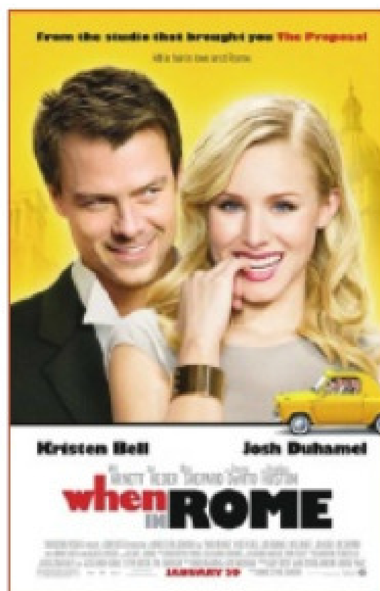
情人节
Valentine's Day

这是一部情人节的应景影片，由加里·马歇尔执导，他曾导演过《风月俏佳人》《落跑新娘》《公主日记》等影片。本片演员阵容豪华，朱莉娅·罗伯茨、安妮·海瑟薇、泰勒·洛特纳、泰勒·斯维芙特、布莱德利·库珀等明星纷纷亮相。十几个男男女女齐聚洛杉矶，在情人节这天上演浪漫轻松的爱情群戏。也许节日并不能人人欢度，但正如片中所说："不管你喜不喜欢，情人节每年都会来一次。"还是尽量去享受吧。



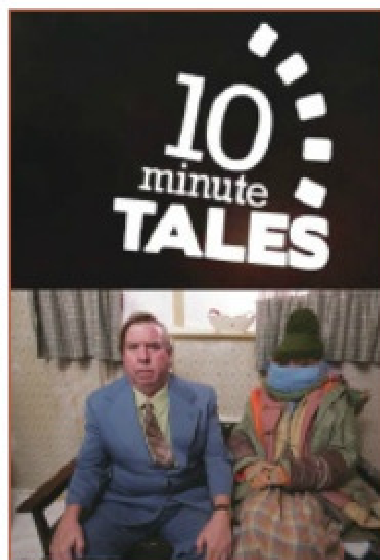
分手信
Dear John

本片改编自纯爱派小说家尼古拉斯·斯帕克斯的小说，曾写过《瓶中信》《初恋的回忆》《恋恋笔记本》等作品的他，很擅长搞这套温情把戏。影片由莱塞·霍尔斯道姆执导，查宁·塔图姆和阿曼达·塞弗里德主演，讲述战争时期两个青年男女的情感历程。在他们成长与蜕变、相识与相伴、甜蜜与分离、抉择与承担的过程中，情感温温流淌，并不沉重，只是稍带忧伤。



许愿池艳遇
When in Rome

大家都知道向许愿池投下硬币可以许愿求福，那么如果拿起池中那些硬币会怎样呢？一个渴望爱情的姑娘贝丝从纽约到罗马参加妹妹的婚礼，她报着玩笑和好奇的心态，中从罗马一个许愿池中捞起几枚硬币，接着不可思议的事发生了。商业巨子、魔术师、画家、模特、记者，几个帅哥同时出现在贝丝的感情生活中，而他们恰巧就是那几枚硬币的主人……影片的故事灵感来源于1954年那部经典影片《罗马之恋》，罗马场景都是实地拍摄。



十分有戏
10 Minute Tales

这是一部英国Sky1电视台的圣诞系列贺剧，共11集，每集十分钟，每个十分钟，都是一个独立小故事。整部片子没有一句对白，仅用肢体语言和相得益彰的配乐，表述爱之情、亲之情、人之情、宠物之情、艺术之情、岁月之情、生命之情等种种情感和它们存在的意义。这样的温馨感人之物，同样适合咱们新年的气氛，这也是即便在时间上有了一点延迟，仍想推荐给朋友们的原因。





《Noriyuki Makihara 20th Anniversary》
槙原敬之

这是日本音乐人槙原敬之出道20周年的精选集，分成"Best life"和"Best love"两个主题。出生于大阪的槙原敬之其貌不扬，不具有偶像气质的他，至今已发行了十几张专辑和几十首单曲，成为日本歌坛上耀眼的男性创作歌手。槙原敬之从作词作曲到编曲演唱无所不能，此次纪念精选大合集收录了他音乐生涯二十年中诸多人气名曲，也包括数首再编曲、再录音的自我翻唱版歌曲，这般的精彩集合，歌迷们不该错过。

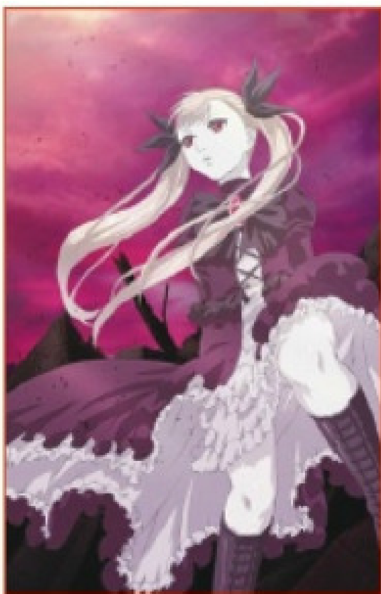
大众影音之战斗篇

此次的战斗篇偏向重型，不是过家家般小打小闹，都来得凶狠致命。虎年里，理当彰显王者之风，希望“战斗种族”们今年依旧虎虎有生气。



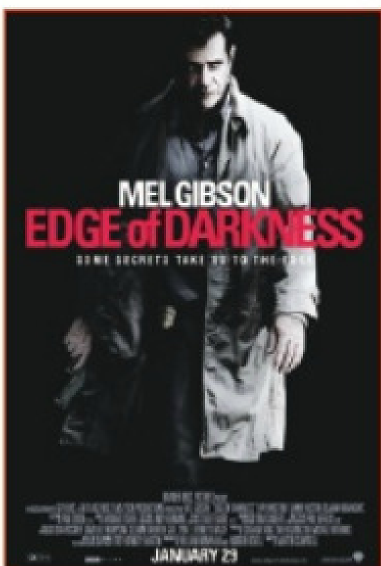
神隐
Ookami Kakushi

动画来自于KONAMI去年推出AVG类PSP游戏，龙骑士07担任游戏原案及导演。虽然游戏销量一般，但龙骑士07的大名还是应该可以吸引到众多Fans。此次动画制作由AIC负责，监督是曾执导《天地无用》《破天荒游戏》等动画的高本宣弘。本片仍是龙骑士07的一贯悬疑风格，在昭和58年的夏天，一个有着奇怪风俗的小镇，发生了一系列神秘恐怖的事件。无数谜团噩梦般交织，什么才是真相……



吸血鬼同盟
Dance In The Vampire Bund

这是一部吸血鬼题材的动画，监督是曾执导《再见绝望老师》《化物语》的新房昭之。有了吸血鬼和新房这两个标签，就能吸引很多人的注意力了吧……加上金发、双马尾、萝莉、傲娇、女王、狼人、约定等要素，我想无论如何也是要看上一两话的。如果看过原作的朋友认为原作并不是很有趣，不要怕，在这次的动画版中，原作已经被完全粉碎掉了。



黑暗边缘
Edge of Darkness

本片改编自BBC电视台1985年出品的同名迷你剧集，导演为曾执导《007：黄金眼》《007：大战皇家赌场》的马丁·坎贝尔，此次电影版《黑暗边缘》导演仍由他担任。好几年没在大屏幕上露面的老将梅尔·吉布森，作为原剧集的Fans，主动要求参演此片。他在片中扮演一位警察，与他感情深厚的女儿被残忍杀害。



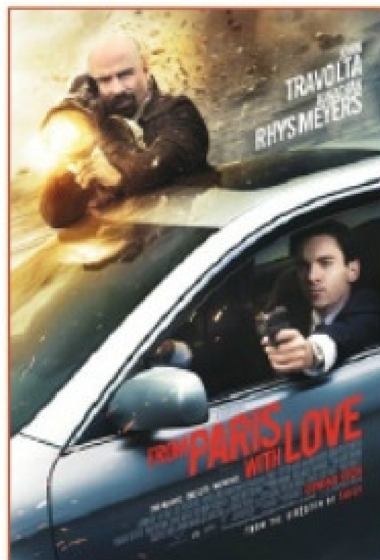
狼人
The Wolf Man

本片翻拍自环球公司1941年出品的同名恐怖片——公认最好的一部《狼人》电影。故事发生在维多利亚时代的英格兰，一个从美国回乡的男青年，遭到狼人袭击后变身为猛兽，在每个月圆之夜，于荒原中仰天长啸。这次经典版本的翻拍，由两位奥斯卡奖得主安东尼·霍普金斯和本尼西奥·德·托罗出演狼人父子，影片被定为R级，理由是“血腥、恐怖、暴力”。



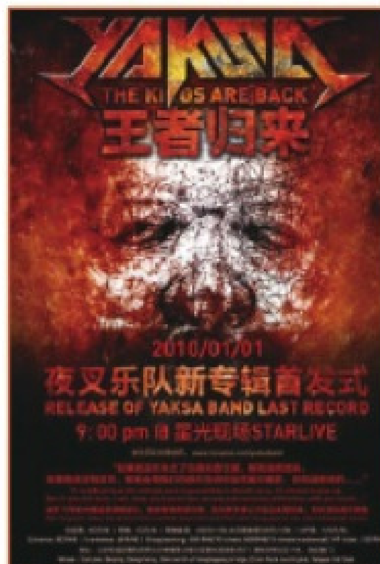
禁闭岛
Shutter Island

影片根据美国小说家丹尼斯·勒翰的同名小说改编，原著曾被美联社评论为：史蒂芬·金和爱伦·坡吃了LSD联手才能写出。影片由大师马丁·斯科塞斯执导，莱昂纳多·迪卡普里奥主演，这也是他俩的第四次合作。故事发生在一座与世隔绝的小岛上，这里关押着那些有精神疾病的罪犯们。在一个女犯人神秘失踪后，一名联邦执法官和他的搭档上岛调查此事。然而真相总是没有那么简单，一系列岛的秘密人的秘密接踵而来……



巴黎谍影
From Paris with Love

本片由吕克·贝松编剧，导演是曾拍摄过《暴力街区13》与《飓风营救》的皮埃尔·莫瑞尔，主演则是爱尔兰帅小伙乔纳森·莱斯·梅耶斯和魅力老男人约翰·特拉沃塔。故事讲述一个驻法美国大使馆工作的低阶情报探员，机缘巧合和一个神勇又不羁的高阶探员搭档，两人合作阻止恐怖袭击。影片仍是导演皮埃尔·莫瑞尔最擅长的动作戏，枪火、飞车、格斗……战斗不停。



《You Aren't The Loser》
夜叉

夜叉一名来自于梵文“Yaksa”，凶悍、迅猛、充满力量是用来描述他们的常见标签。夜叉乐队成立于1995年，15年来他们一直遵循着乐队名字的方向，坚持走重型音乐的路线，成为国内为数不多的重型音乐人代表之一。此次《You Aren't The Loser》是夜叉乐队第三张创作专辑，距第一张专辑《自由》已有10年之久，较之当初的完全叛逆与赤裸愤怒，此时的他们多了些成熟与内敛，但其精湛技术与勇猛态度却从未改变。除专辑同名曲外，还包括《冲破》《Keep on fighting》《我一直对抗》《放下你的枪》等。

北美PC游戏销量榜

（2010年1月11日～1月17日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	开发商
1	星际迷航在线数字豪华版（预订）	Star Trek Online Digital Deluxe Edition (Preorder)	Cryptic Studios
2	星际迷航在线（预订）	Star Trek Online (Preorder)	Cryptic Studios
3	龙世纪——起源	Dragon Age: Origins	BioWare
4	龙世纪——起源数字豪华版	Dragon Age: Origins Digital Deluxe Edition	BioWare
5	质量效应2数字豪华版（预订）	Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition (Preorder)	BioWare
6	文明Ⅳ完全版	Civilization IV: The Complete Edition	Firaxis
7	神界Ⅱ——龙裔	Divinity II: Ego Draconis	Larian Studios
8	飞鹰崛起	Rise of Flight	neoqb
9	火炬之光	Torchlight	Encore Software
10	永恒之塔	Aion	NCsoft

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年1月10日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.22%
2	突袭	Sudden Attack	11.96%
3	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	7.99%
4	天堂	Lineage	6.54%
5	魔兽争霸III	Warcraft III	6.30%
6	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	5.70%
7	魔兽世界	World of Warcraft	5.10%
8	特种部队	Special Force	4.44%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.38%
10	天堂II	Lineage II	2.75%

我还能玩什么？

■榜评人 大漠小虾



我不是一个能够一门心思玩下去RPG乃至MMORPG的人，如果你因为我刊登了《欧美RPG之误区》一类的稿子而将我幻想成一个RPG达人，那么你错了。我既不能像张帆一样能打，看着满屏英文打穿了《龙世纪》，并且大喊“我会英文我骄傲”；也不能像小明斯基一样整天沉浸在一个叫做“圈王”的游戏里，然后告诉我这个游戏又从上海搬到北京去运营了。

那么问题来了，我还能玩到什么？这个榜单上一大半都是我无法正常进行下去的RPG乃至MMORPG，还有一个《文明Ⅳ完全版》，拜托这样的游戏更加让我傻眼。于是我只好暂别一下我的电脑，去玩神机和三红机了。

新年假期里我顶着三红的危险打穿了《刺客信条Ⅱ》（360买了已经3年了）——它能够在主机上热卖并不是偶然；我甚至弄到一个共享帐号下了《战神Ⅲ》的Demo玩了几遍，我敢保证这个SONY压箱底儿的大作绝对不会让你们失望。与此同时，我们看到《现代战争2》PC版销量不佳的新闻，不管是警告还是撒娇，PC玩家都有理由担心《现代战争3》还有没有Windows版。

大型厂商对主机的重视不是没有来由的，你们可以咒骂EA为什么对待PC玩家三心二意——FIFA在应付事，《但丁的地狱》也没有PC版，实际上就连育碧这样我们熟悉的厂商也将重点放在了Wii上。如果《刺客信条Ⅱ》无法赶在圣诞节交工，那么首先要保证主机版能够按时发售，PC版就等等再说吧。

我并不想把这些和中国玩家下载盗版联系起来，特别是用迅雷下。盗版是个恶性循环的问题，除了在这里感叹一下，我无可奈何，只是找不到让我的显卡疯狂工作的好游戏而已。

邮发代号：82—726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN